
PC N64 LA REVISTA DE LA NUEVA GENERACIÓN
ESPECIAL
TOP
JUEGO
STAR WARS
EPISODIO I
LA AMENAZA FANTASMA™
LA GUÍA EXTRAOFICIAL COMPLETA
TODOS los secretos al descubierto¡
Mapa completo de TODOS los niveles¡
Entrevista exclusiva con los autores del juego¡
¡Trucos para ganar TOD ca
¡Mapa complet de TODAS las pistas¡
¡Guía para acceder a los vehículos y niveles ocultos¡
STAR WARS
EPISODE I
THE PHANTOM MENACE
THE ADVENTURE BEGINS
LUCAS Arts
STAR WARS
EPISODE I
RACER
TWO ENGINES. ONE CHAMPION. NO LIMITS.
VIC
Nº 1
475 Ptas.
2,86 €
8 414090 213189 00001
ADEMAS!
GUÍA DETALLADA DE
X-WING ALLIANCE Y ROGUE SQUADRON

EDITORIAL

El principal problema al que se enfrentaba George Lucas a la hora de sacar a flote una nueva entrega de *Star Wars* era cómo ganarse el corazón de las nuevas generaciones. Los avances tecnológicos, por supuesto, jugaban a su favor, pero está claro que veinte años no pasan en balde, y muchas cosas han cambiado desde el éxito sin precedentes de las tres primeras películas. Y aunque también es claro que en aquel momento ellas cambiaron muchas cosas, era hora de cambiar unas cuantas más, pues si éste no era el objetivo no valía la pena emprender de nuevo un proyecto de más de tres años de trabajo, dolores de cabeza y alopecia provocada por el estrés. Y lo han intentado. Y, en algunos aspectos, hasta lo han conseguido. El problema es que uno no se puede sentar delante del ordenador pensando que va a crear referentes para la sociedad, estas cosas deben surgir por sí mismas, fluir de manera natural. Si lo que esperabas es la revolución, es muy evidente que tanto la película como los juegos derivados de ella son otra cosa. Pero esto no importa demasiado desde que sabemos que la revolución será televisada y, además, como los dóciles son los que heredarán la tierra, ni siquiera nos preocupa en exceso que nos tomen el pelo. No pensar es el pasatiempo mundial con más seguidores. Lucas ha sustituido las ideas revolucionarias y el riesgo por el buen gusto y la publicidad, y no hay nada malo en ello.

Los niños van a adorar la película porque visualmente es muy atractiva, porque tiene a un gracioso tonto que habla fatal y porque, aun siendo demasiado larga, hay muchas batallas y los buenos acaban ganando. Y eso es perfecto. El problema es que la generación del baby boom, los que crecieron con la primera parte de la saga, han olvidado que éstas fueron las mismas razones por las que ellos se enamoraron de las tres primeras películas; era por eso que el día de carnaval en el cole todos querían ir vestidos de Darth Vader. Esta misma generación son ahora los guardianes de la información, los que nos dicen lo que tenemos que ver y escuchar, lo que es aceptable y lo que no, y muchos de ellos han decidido que *La Amenaza Fantasma* no da la talla. Esto ya aburre, pues suena a aquello de las pelis eran mejores cuando yo era pequeño, los jóvenes de ahora no os comprometéis o (mi favorita, sin duda) una guerra deberíais pasar. Tal vez el problema arranca del hecho de que algunos todavía no han entendido que *La Amenaza Fantasma* es un ejercicio de estilo, un quién es quién, una puesta en antecedentes que funciona en lo que tiene que funcionar y que, después de todo, está planteada más como un episodio piloto de una serie que como una película en sí misma. El contexto, hombre, el contexto.

De aquí, directos vamos a lo que rodea la película. *La Amenaza Fantasma* genera unas ganancias superiores al producto interior bruto de muchos países africanos. Aparte de eso, al igual que Internet, los videojuegos o las teles de pago, ayuda a la globalización mundial . Pensemos que el 18 de Julio pasado a las 8:30 el planeta llegó a tener 6.000 millones de habitantes y que probablemente sólo la fuerza los puede unir. Pero todo esto es poco importante comparado con el hecho de que la factoría Lucas da de comer a mucha gente. Sólo hay que pensar en el mercado que rodea a *Star Wars* y se llegará a la conclusión de que Anakin y Jar Jar Binks han creado más puestos de trabajo que nuestro gobierno en toda una legislatura. Además, sin ellos, este especial no existiría, yo no podría pagar el alquiler de mi casa y acabaría en el paro creando un foco de descontento social y acercando a la sociedad de fin de milenio al caos.

Cada vez que lo pienso, se me ocurren más razones por las que Lucas salvó mi vida. Si lo piensas un momento, seguro que a ti también se te ocurren un montón.

SUMARIO

¡Enhorabuena¡ Querías una guía y ya está en tus manos. Es ésta. Nuestra guía. LA guía. El único mapa que necesitarás para sobrevivir en el pantanoso terreno de los juegos con licencia Star Wars. Ya sean simuladores de carreras futuristas, aventuras gráficas o estrategia interplanetaria, nosotros te enseñamos cómo dominarlos.

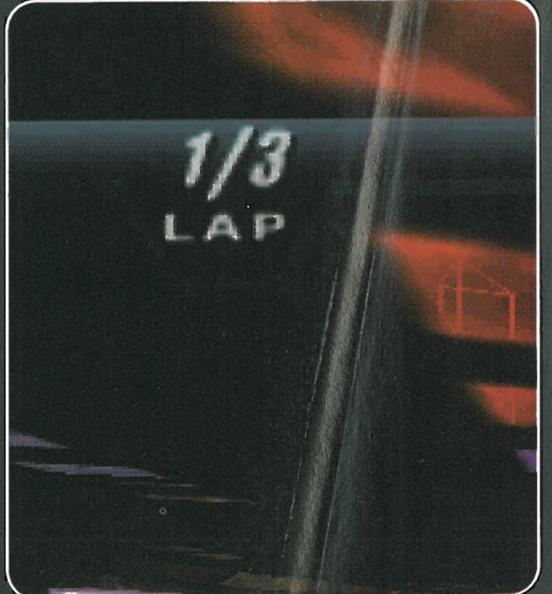
Una aventura épica que sigue con la máxima fidelidad el guión de la película. Sin nuestra guía, puede ser tan difícil como hacer autoestop en Chechenia, pero con ella en el zurrón es casi imposible perderse. Descubre todos los secretos y hazte unos zapatos con la piel de Darth Maul.





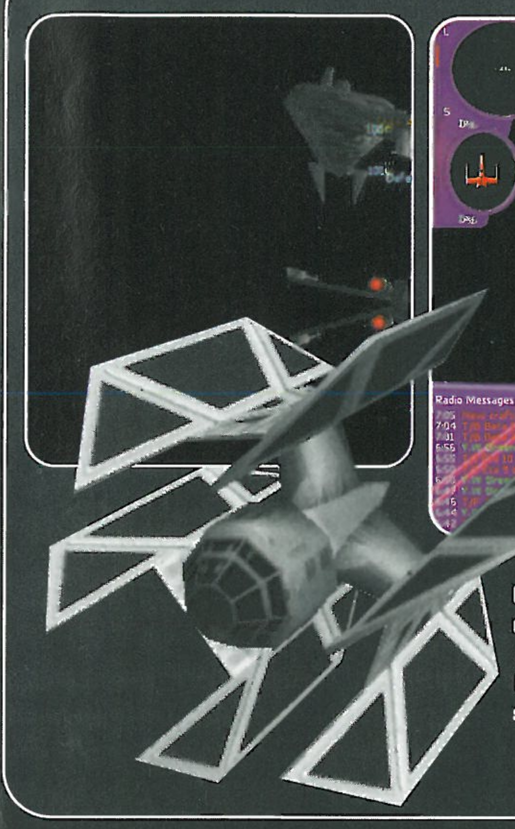
La escena de la carrera de vainas es una de las cumbres de la animación informática. Pocas veces hemos visto en una pantalla movimientos tan rápidos y precisos. A estas alturas ya debes saber que el juego no se queda atrás. Pero es endemoniadamente difícil. Un poco menos con nuestra guía.







66 X-WING ALLIANCE — PC

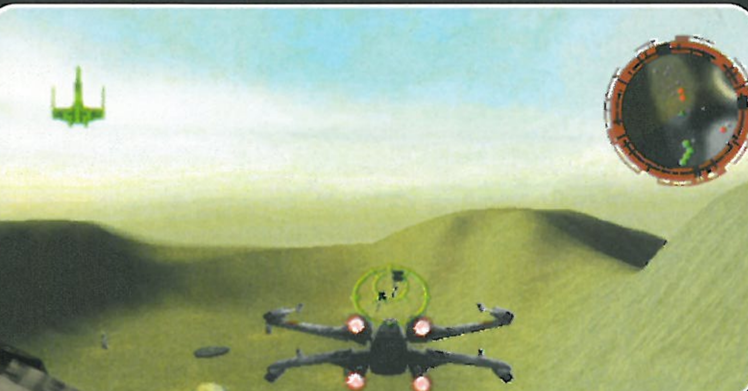


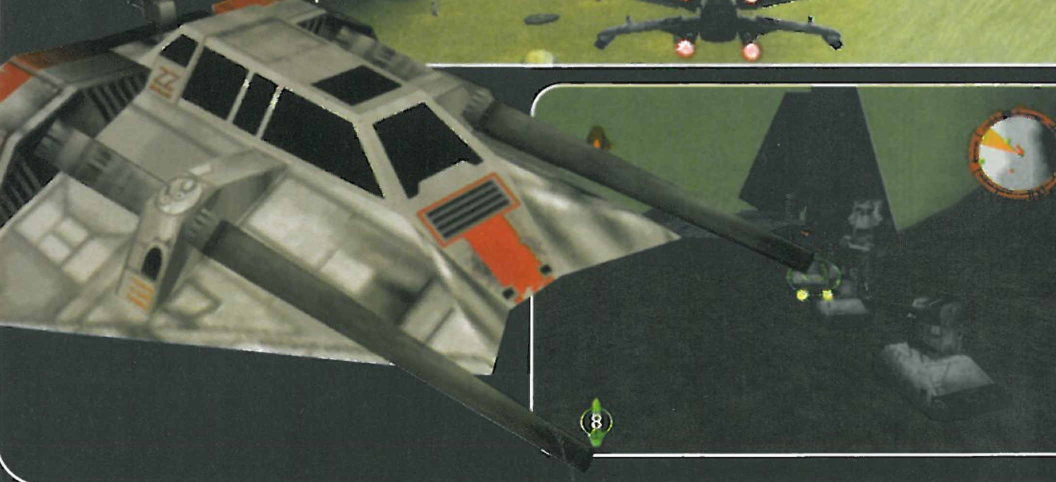


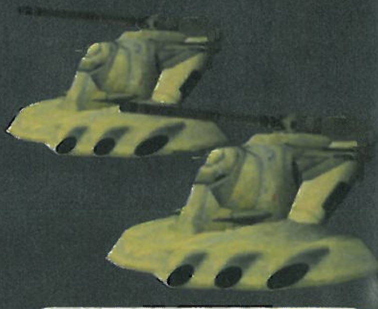
Los simuladores de estrategia en el espacio rara vez son tan complicados como éste. Para no quedar atrapado en los recodos de este laberinto necesitas un puñado de buenos consejos.

86 ROGUE SQUADRON — PC & N64

Dieciséis niveles de *shoot'em up* sofisticado y elegante. Tenemos soluciones para todos y cada uno de ellos y además sabemos como ayudar a los jugadores expertos a mejorar sus resultados.









Edita: MC Ediciones SA

Redacción:
Pº St. Gervasi 16-20, 08022 Barcelona
Tel. 93 254 12 50

Coordinador de edición:
Miquel Echarri

Dirección técnica y maquetación:
Celia Mínguez

Colaboradores:
Mari Carmen Sánchez, Eugènia de la Torriente, Carlos Criado, Xavi Sancho, Xavi Lezcano, Raquel García, Amparo Carnero, Mònica Terrats

Dirección editorial:
Editora: Susana Cadena
Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:
Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es

Jefa de Publicidad:
Montserrat Casero
comercial.mad@mcediciones.es

Publicidad:
Pilar González

Gobelas 15, planta baja
28023 Madrid
Tel. 91 372 87 80
Fax. 91 372 95 78

Barcelona:
Carmen Martí
Carmen.Marti@mcediciones.es

Suscripciones:
Manuel Núñez
Tel. 93 254 12 58

Impresión:
ROTOGRAPHICK-GIESA Tel. 93 415 07 99
Depósito legal: b-11749/99
Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:
Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona 225
Molins de Rei, Barcelona
Coedis Madrid:
Laforja 19-21 esq. Hierro Polígono Industrial Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA:
cede, s.a. SUD América 1532. 1290 Buenos Aires
Tel. 301 24 64
Distribución capital: AYERBE interior D.P.G

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:
Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, nº 220 Colonia Anahuac- Delegación Miguel Hidalgo
03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: Publicaciones CITEM
D.F. Unión de voceadores
Editor responsable: María Elena Cardoso

Edita: MC ediciones SA



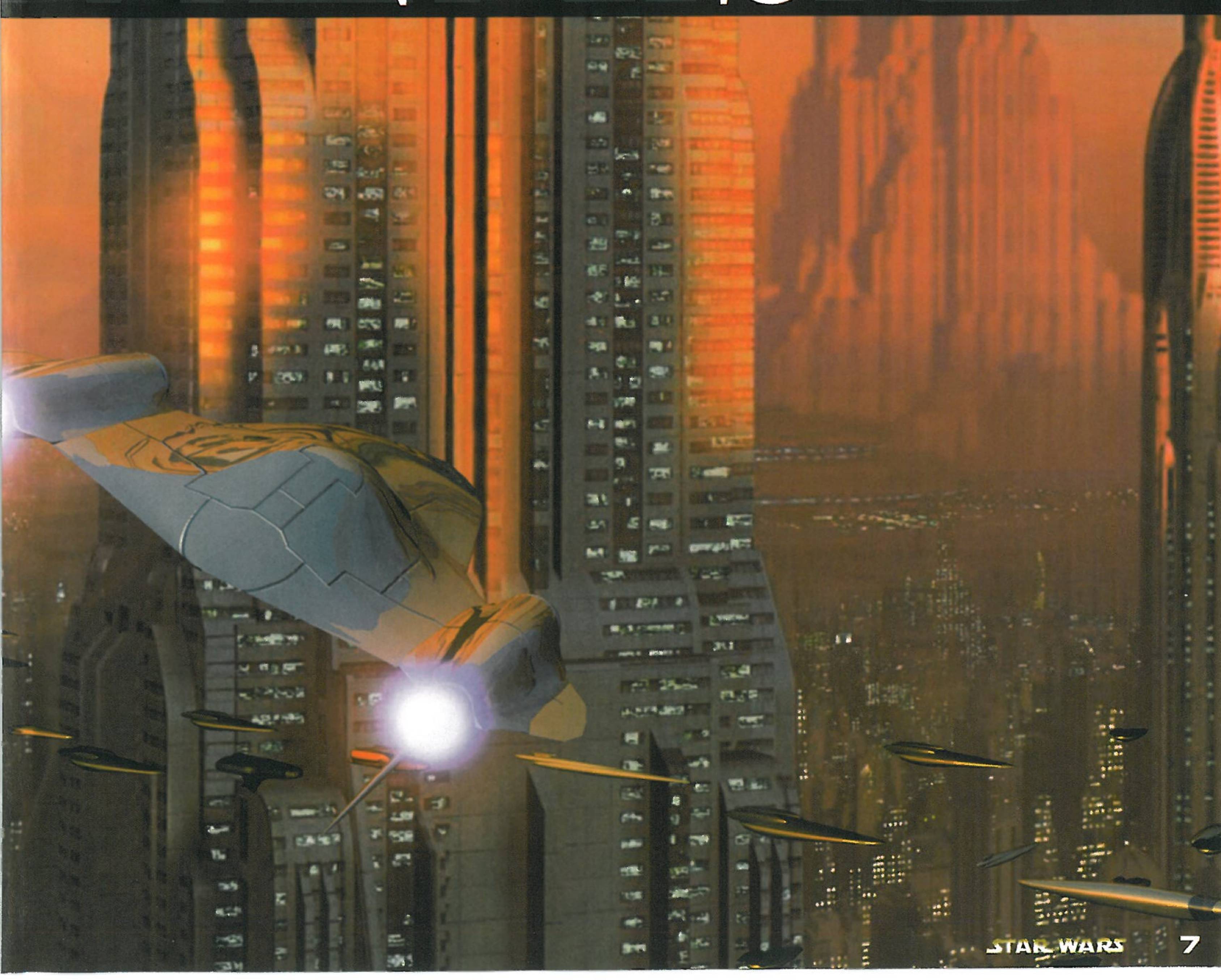
STAR WARS™

EPISODIO I

LA AMENAZA

Así empieza la aventura, pero si necesitas un cable para acabarla de la mejor manera posible, aquí tienes nuestra guía de acceso al juego que reproduce una de las películas más esperadas de la historia

FANTASMA



AQUÍ LA FUERZA ES PODEROSA

Mientras la película más esperada de todos los tiempos irrumpía en las salas de todo el mundo, en LucasArts se enfrentaban a una tarea amedrantadora: Diseñar un juego que no solo recrease las alucinantes secuencias de acción de la película, sino que además otorgase el control total al jugador. Con nuestra guía accederás a los mapas de todos y cada uno de los niveles, descubrirás los secretos mejor guardados y encontrarás las mejores rutas. El chico es peligroso y todos lo presienten...

TRUCOS GENERALES

Nivel 1
Nave de la Federación de Comercio

Para empezar, parece un nivel bastante asequible, pero es muy fácil pasarse de largo la gran cantidad de packs de salud. No te preocupes por el gas venenoso de la primera sala. No te afectará demasiado, incluso si permaneces en la sala un rato. Confía en tu espada de luz para desviar la mayor parte de los ataques de los Androides y escapa de cualquier Destructor que se te ponga por delante.

Nivel 2
Pantanos de Naboo

Un nivel muy confuso, debido en parte a su estructura laberíntica. No pierdas de vista a Jar Jar y síguele todo lo cerca que puedas. Deberás controlar muy bien el botón de saltos para superar las grietas más grandes que aparezcan, saltar hacia las cuerdas y por encima de los árboles caídos. Manténte alejado del tanque de batalla de la izquierda del mapa (es un suministro de Androides inagotable) e ignora la vida salvaje indígena y el demás concurrencia que vuele por allí.

Hacia el final del nivel, será más prudente que limpies de Androides el camino de Jar Jar, puesto que querrán dispararle. Intenta guiarle hacia fuera del claro antes de que los Androides Destructores abran fuego.

Nivel 3
Otoh Gunga

Haz caso de las palabras de Qui-Gonn y no molestes a los guardas Gungan. Por supuesto que puedes escaparte eliminándolos, pero una vez te has cargado a uno, los demás no te lo perdonarán y vendrán a por ti. Es mucho mejor usar la Fuerza contra los guardas que bloquean las puertas y después usar las Esferas de Energía para mantenerlos a distancia. El doble salto será esencial para superar los pilares descendentes del principio del nivel.

Nivel 4
Jardines de Theed

Evita las dos cascadas en este nivel. Supondrían la muerte instantánea. Los peces no tienen porqué representar ningún problema, pero esquívales mientras nadas para evitar que te muerdan, ya que de vez en cuando lo hacen. Utiliza el botón Force Push para cualquier palanca que encuentres a la que no puedas llegar fácilmente y asegúrate de que haces todas las preguntas que puedas a los soldados que aparezcan. Por lo que respecta al Tanque de Batalla del final, cronometra tus carreras de manera que coincidan con el momento en el que el tanque abre fuego con su láser azul, ya que el ataque con cohetes es mucho más perjudicial. Saldrás por patas.

Nivel 5
Escapa de Theed

Si te preocupa el estado de salud de la Reina, dile que se mantenga pegadita a tu espalda mientras tú reconoces el terreno. Sobretodo, nunca te alejes demasiado de ella. Si te aventuras en plan solitario por este nivel un solo momento, la Reina muere casi de forma automática. Y lo que es más importante, casi al final del nivel la Reina se encontrará cara a cara con muchos Androides. Asegúrate de que eres tú quién se lleva la mayor parte de los fogonazos de láser y sobretodo de que no hay Androides en la costa (en el hangar, queremos decir) mientras escoltas a la reina hasta Qui-Gonn.

Nivel 6 Mos
Mos Espa

Mientras deambulas por la ciudad, no desenvaines tu espada de luz si no es estrictamente necesario. Sólo dos tipos de alienígenas te atacarán y la opción más sabia es huir de ellos. Por otro lado, si te asaltan siempre podrás utilizar la Fuerza para persuadir al ladronzuelo de turno de que te deje en paz. Los Jawas son potencialmente violentos, así que apártate de su camino todo lo que te sea posible. Son elementos de la peor calaña.

Cuando te encuentres a la bestia que vigila al hijo del cabeza de martillo, haz uso de las armas más imponentes que tengas a tu alcance y sé rápido a la hora de efectuar el doble salto para zafarte del ataque de sus garras. Existen muchas maneras de completar este nivel, y hablando con otros alienígenas y mercaderes podrás hacerte con distintos objetos con los que comerciar.

Nivel 7
Mos Espa Arena

Cuando te enfrentes al campeón de Jabba intenta utilizar únicamente tu espada de luz, combinándola con dobles saltos. El recinto es demasiado pequeño para usar armas explosivas. Ten en cuenta que, de vez en cuando, Jabba lanza pequeños reforzadores de salud al ring y, al igual que con los personajes que son tus amigos, intenta no herir a Watto ni a Jabba, porque ello supondría el final del juego.

Cuando llegues al jefe del final del juego con la vaina que Anakin ha robado, podrás causar jaleo del gordo a base de explosiones mientras los alienígenas se quedan ahí parados, mirando.

Nivel 8
Encuentro en el desierto

Usa tu arma para eliminar los Androides de prueba y cerciórate de que no queda ni uno antes de reanudar tu camino. Darth Maul no aparecerá hasta que alcances el tramo estrecho, pero para entonces ten tu espada de luz lista para la acción. Haz todo lo posible para mantenerte entre Maul y el T-14, porque si no estás perdido.

Nivel 9
Coruscant

Aunque los puñetazos y las patadas de Panaka son muy efectivos, utiliza su potente siempre que tengas ocasión. Sólo recuerda que los disparos de láser rebotarán en las paredes. Seguro que no querrás que la Reina quede frita por tus disparos bien intencionados, ¿verdad? Pues cuidado.

Los Androides que merodean por los exteriores de las plataformas son el mayor peligro para la Reina. Así que para evitarle cualquier daño, interponte entre ella y los Androides y aguanta tú los ataques. Por lo que respecta al jefe del final del nivel, intenta esquivarlo y dispárale hasta que se acerque a ti, después echa a correr, disparando a la torre que quede más cerca de él. La explosión hará que su indicador de salud disminuya un poquito.

Level 10
Asalto a Theed

Este nivel es como el nivel 5 pero al revés. La principal prioridad de la Reina debería ser hallar una nueva arma, aunque Panaka se las arregle bien él solito con los Androides. Además debes sacarle provecho a la torreta desde la que se dispara. Una vez la alcances podrás acabar desde allí con todos los Androides Destructores e impedir su avance.

Cuando juegues como Obi-Wan, evita tu primer encuentro con Darth Maul, permitiendo que sea Qui-Gonn quién se las tenga con él. Mientras tanto intenta destruir las cajas del hangar, para que Maul no pueda arrojártelas después.

Level 11
La batalla final

Este es el nivel más difícil. Exige un perfecto dominio del doble salto por parte de Obi-Wan. A pesar de que las secciones de la Reina son bastante sencillas (es más prudente esquivar a la mayoría de los Androides que enfrentarse a ellos) Obi tiene que andarse con mucho cuidado mientras evoluciona por los cuadriláteros flotantes. Un par de saltos serán increíblemente complicados y salvar justo antes y después de cada uno es más que recomendable.

Cuando llegues a Darth Maul, atácale enseguida y si tu nivel de salud está bajo, lánzate directo a por uno de los dos reforzadores ocultos. (Si no lo haces, acabará contigo). Utiliza tu espada con movimientos defensivos (manténte atrás y presiona fuego) hasta que Maul baje la guardia, entoces arremete contra él, atacándole en plan remolino.



CONOCE AL DREAM TEAM

A medida que avanzas a través de los niveles de *La amenaza fantasma* el control va cambiando de un personaje a otro. De hecho, en la batalla final incluso llega a desplazarse de uno a otro... imientras estás en plena acción! Cada uno de los cuatro personajes tiene sus habilidades y debilidades características, con lo que para ser altamente efectivo durante la batalla, debes conocerles en profundidad. Aquí están.

OBI-WAN KENOBI

El joven *Jedi* es el primer personaje con el que juegas en *La amenaza fantasma*. Al igual que Qui-Gon Jinn, Obi-Wan confía plenamente en su espada de luz como arma principal, aunque puede utilizar muchas otras durante la aventura. Gracias al entrenamiento que recibió, Obi-Wan es un personaje extremadamente ágil, capaz de realizar un súper salto al presionar dos veces "salto". Muy útil para alcanzar sitios elevados y superar abismos que parecían imposibles. Además, su facilidad para rodar por los suelos puede llegar a sacarle de más de un apuro. Es muy importante que aprendas todos y cada uno de sus movimientos para avanzar con éxito durante el juego. Su dominio de La Fuerza, por otro lado, significa que Obi-Wan es capaz de persuadir a otros personajes haciendo uso del poder de la palabra (iqué útil para pedir un crédito!), mientras que su uso de la hipnósis es extremadamente útil para sofocar ataques enemigos.

QUI-GON JINN

El venerable maestro *Jedi* es mayor y más sabio que Obi-Wan, y por lo tanto es él quien toma las decisiones más trascendentales respecto a las delicadas consideraciones políticas de sus misiones. Qui-Gon es un *Jedi* respetado por todos los aliados y los seres que viven en paz. A menudo aconseja a su joven aprendiz, Obi-Wan, sobre cuál es el camino que debe seguir o lo que debe hacer. Es muy diestro en el manejo de la espada de luz y se verá obligado a demostrarlo, por lo tanto, jugar como Qui-Gon requiere que aprendas todos los movimientos de ataque y defensa de los que dispone esta arma tradicional. Los niveles en los que él aparece son muy exigentes desde el punto de vista físico, por lo que su súper salto y su giro tendrán gran protagonismo. Qui-Gon tiene también acceso al Force Push y en muchas ocasiones debe poner en práctica su efectivo truco mental, tan característico de los *Jedis*.

CAPITÁN PANAKA

El líder de las fuerzas de seguridad Naboo no aparece en el juego hasta el nivel de Coruscant, pero su papel en cuanto a proteger a la Reina y, por consiguiente, en el desenlace final de la aventura es vital. Gracias a su dominio de las armas más pesadas y a su destreza en los combates a cuerpo, Panaka puede despachar a sus oponentes con un devastador repertorio de puñetazos, patadas y combos especiales. Aunque si prefiere utilizar una buena pistola láser y su habilidad para esquivar disparos, pocos enemigos podrán alcanzarle.

REINA AMIDALA

Como Panaka, su arma es una pistola láser, pero en lugar de destruir directamente a los Androides, los aturde. Aunque es útil y da tiempo a los aliados para que terminen el trabajo por ti, debes buscar otras armas alternativas enseguida que puedas.

CREANDO UNA LEYENDA

Probablemente, los juegos de LucasArts sobre *Episodio I* son los mejores videojuegos con licencia de película que se han hecho jamás. ¿Dónde está el secreto de semejante exitazo? Para averiguarlo, hemos visitado el cuartel general de LucasArts.

¿Cómo decidisteis que dirección iban a tomar los juegos del Episodio I? ¿Os pidió George Lucas un tipo concreto de juego o lo dejó todo en vuestras manos?

Jack Sorenson, jefe ejecutivo de LucasArts: Mira, antes de que se terminase el guión, tuvimos un largo almuerzo con George y nos preguntó qué clase de videojuegos eran los que se llevaban ahora. Hablamos largo y tendido sobre el tema, pero, por desgracia, todavía no podía darnos muchos datos ya que aún le faltaba mucho guión por escribir. Pero es gracias a este tipo de conversaciones que este tipo de cosas empiezan a tomar forma. No es un proceso muy riguroso, ya lo sabemos. George tuvo que inventar un montón de nuevas normas para *Episode I: Racer*, puesto que el juego abarca más escenarios que la película. Las normas cambian en los diferentes planetas, dependiendo de lo buenos (o lo malos) que sean en cada uno.

La amenaza fantasma es una especie de híbrido de géneros. ¿Es difícil diseñar un videojuego así? ¿Creéis haber sido capaces de darle vida a un concepto de este tipo?





Mike Gallo, manager de producción: ¡Creo que probablemente es la cosa más difícil que he hecho nunca! Es muy complicado hacer un juego de una película – por ejemplo, yo nunca haría algo como que el jugador utilice diferentes personajes durante la partida, y tampoco mezclaría géneros como acción, aventura, acción lineal y puzzles. Añade a todo esto las cerca de 4000 líneas de diálogo, más de 200 maquetas y el desarrollo de un motor de gráficos propio. ¡Era un reto inmenso!

Sorenson: Para nosotros se trata de una tecnología nueva, y esto siempre conlleva un riesgo. No es la manera en que nosotros llevamos la parte narrativa habitualmente, pero creo que funciona. Es genial, porque finalmente la gente está jugando a lo que nosotros hemos estado trabajando durante tanto tiempo.

¿Cómo os las habéis arreglado para incluir tomas que se cortaron en el proceso de montaje de la película? ¿Os facilitaron imágenes renderizadas desde LucasFilm o tuvisteis que empezar desde cero?

Gallo: Bueno, fueron muy generosos y nos dieron bocetos, imágenes, un puñado de las ideas artísticas y, bueno, también tuvimos que ver fragmentos de la película. No obtuvimos los renders para incluirlos en el videojuego.

Vamos a hablar de Episode I: Racer. ¿Os pareció una tarea demasiado imponente crear el primer juego de carreras basado en el universo Star Wars?

Tom Byron, manager de márketing: Pienso que hemos creado un enorme campo de acción épico que se corresponde con la grandeza de la película. Sabemos de sobra que no debemos dormirnos en los laureles. La física tiene que ser única; la sensación de velocidad, increíble; incluso las vainas voladoras debían ser vehículos distintos a todo lo que se había visto hasta ahora. Al final, nos han quedado como algo muy vivo, como si fuera algo orgánico.

¿Por qué decidisteis no incluir reforzadores?

Byron: Creímos que incluir un súper misil giratorio en medio del trayecto restaría atención a la carrera y a la experiencia en sí. Los oponentes no son tan tontos como para ignorar los atajos, y aunque a veces la distancia sea la misma, no tienen ningún reparo en cortar por lo sano por detrás y sacarte a golpes de la pista.

¿Y que será lo próximo?

Sorenson: *Star Wars* tiene ahora magnetismo para rato, y sé por George que ¡ni él mismo sabe porqué! Habrá otros juegos (*Episodio I Obi-Wan*, un *shoot'em up* en primera persona) ¡pero yo ya estoy pensando en *Episodio II*! Me muero de ganas de que George se ponga manos a la obra.

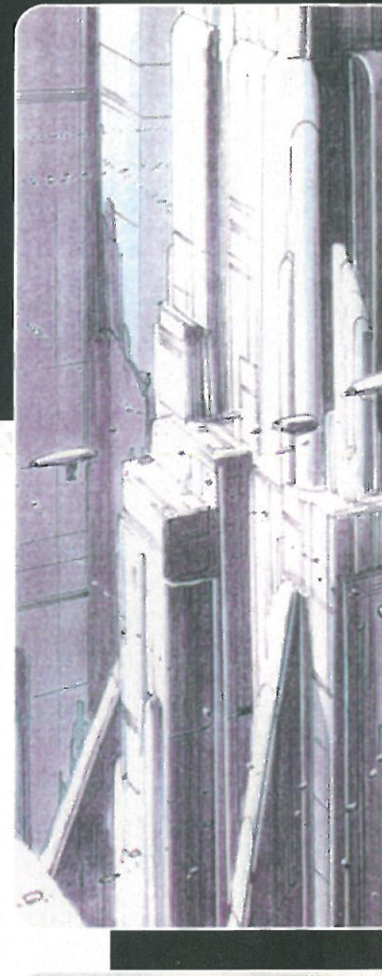


TODAS LAS SAGAS TIENEN SU COMIENZO



Cuando llegó el momento de trasladar la extraordinaria visión de George Lucas al PC, la gente de LucasArts y los desarrolladores de Big Ape trabajaron codo con codo con LucasFilm y con el mismo George Lucas para que cada personaje, localización y cada ítem en *La amenaza fantasma* fueran perfectos.
Los de LucasArts tuvieron libre acceso a los diseños y maquetas que se estaban creando entonces para la película. Con la ayuda de estos materiales, de valor incalculable, no había posibilidad de error. Cada detalle incluido en el juego, desde la más humilde criatura del pantano Naboo hasta el mismísimo Jabba The Hutt, quedaría tan bien representado y tan bien animado como fuera posible. Las escenas de la bulliciosa ciudad Mos Espa, en particular, no fueron tarea fácil. Millares de alienígenas circulaban de un sitio a otro, preocupados por sus asuntos, mientras que los animales eran ser guiados por impacientes *Jawas* En la cantina se tenían que estar sirviendo bebidas constantemente, a la vez que los comerciantes ofrecían sus mercancías a las criaturas que por allí transitaban. El esfuerzo fue increíble en todos los aspectos.

Los transportadores flotantes con metralleta incorporada de los Androides de batalla (conocidos como STAP) fueron diseñados buscando un aspecto futurista, impecable y mortalmente peligroso.



Este boceto inicial de Coruscant muestra hasta cierto punto la magnitud de la ciudad, su verticalidad arrolladora. Coruscant es un planeta cubierto, prácticamente en toda su extensión, por una ciudad que se ha ido extendiendo. Fue un reto titánico para los desarrolladores del juego intentar reflejar esa sensación de inmensidad.

DONDE NACE LA MAGIA

El rancho de George Lucas se extiende a lo largo de 6500 acres, contiene 4500 árboles y un viñedo, y aún así su localización es un secreto muy bien guardado. En alguna parte del norte de California, después de una carretera llena de hojarasca, se encuentra el rancho Skywalker, donde Lucas y su equipo han dado rienda suelta a su imaginación para crear a los fantásticos seres que pueblan *Episodio I: La amenaza fantasma*.

Con una increíble y extensa colección de oficinas, edificios recreativos e incluso una estación de bomberos, el rancho presume de dedicar más de un acre a oficinas. Sorprendente, ¿verdad?

Y en alguna parte de esta inmensidad hay una habitación en la que George escribió el guión para el *Episodio I*. No sabemos dónde, pero seguro que no se trata del aseo.

No es de extrañar que seguridad y secretismo sean elementos de importancia extrema en el rancho y que el lema de sus ocupantes sea algo así como "En boca cerrada no entran naves".



Destacando una pequeña sección de uno de los edificios-torre de Coruscant, fue posible modelar con todo detalle las plataformas flotantes que funcionan como puntos de aterrizaje de las naves en la película.



Con algunos detalles más y unas pinceladas de color, la ciudad cobra vida. La tarea de los desarrolladores consistía en integrar al máximo estas plataformas flotantes dentro del nivel de Coruscant, ya que gran parte de la acción inicial tiene lugar sobre ellas.





UNA ESPERANZA NUEVA

¿Tienes problemas para terminar el juego? Si los mapas y los trucos en general que hemos puesto a tu disposición no son suficientes, tu última oportunidad es emplear los códigos para las trampas. Para acceder a ellas, presiona la tecla de retroceso durante el juego, teclea el código y presiona Enter para activarlo. Pero ten en cuenta que no puedes utilizar los códigos de vida y armas más de cinco veces en una partida y que si lo haces tus estadísticas finales revelarán cuantas veces has hecho trampa.

I like to cheat:
Concede a tu personaje todas las armas.

Give me life:
Da a tu carácter salud hasta el máximo.

Gurshick:
Te muestra los créditos del final.

Iamqueen:
Te permite jugar como la Reina Amidala.

Iampanaka:
Te permitirá jugar como el Capitán Panaka.

Iamquigon:
Podrás jugar como Qui-Gon Jinn

Iamobi:
Serás Obi-Wan Kenobi

Naughty naughty:
Cambia el ángulo de cámara hasta colocarlo directamente detrás de ti (y si lo escribes de nuevo, vuelve a cambiar.)

From above:
Cambia el ángulo de cámara y lo coloca directamente encima de ti (escribiendo este código de nuevo, vuelve a cambiar.)

Perfection:
El uso de la Fuerza elimina instantáneamente a tus enemigos.

Happy:
Hace que el arma nº3 sea más poderosa (tecleando el código de nuevo, vuelve a cambiar)

Kill me now: Finaliza tu partida.

I really stink:
Reduce el nivel de dificultad.

PREPÁRATE

Cada una de las armas que aparecen en *La amenaza fantasma* es útil a su manera. Ya sea para combates cara a cara, ataques desde lejos o para defenderte. Asegúrate de que tienes el arma correcta para el momento adecuado.

ESPADA DE LUZ

Obi-Wan y Qui-Gon son los maestros en el uso de esta espada, y es útil en la mayoría de las situaciones. Puedes utilizarla para desviar los proyectiles de los malos si sabes blandir tu espada en el instante oportuno. Con un manejo acertado podrás destruir a muchos Androides enemigos. Además, ésta es la única arma que puede dañar a Darth Maul en el encuentro en el desierto, durante la Batalla Final.

RAYOS LÁSERS



No es que dispare muy rápido, pero la pistola de rayos básica es una de las armas útiles que no deben faltar en tu arsenal. Si la utilizas durante la voltereta a un lado o con algún otro movimiento, caerán muchos androides, mientras que tú apenas sufrirás un rasguño.

PISTOLA LUMINOSA DE REPETICIÓN



Esta variedad de arma es mucho más veloz disparando que el modelo anterior, pero es menos efectiva. Su gran ventaja es que puedes utilizarla para repartir mejor tus disparos, asegurando que la mayor parte de los enemigos en tu campo de visión reciban su merecido.

GRANADA FLASH

Las granadas flash pueden parecer poco útiles en un primer momento: Su radio de alcance es pequeño y es difícil apuntar con ellas. Pero ten en cuenta que si las utilizas en una sala cerrada, entre tres o cuatro androides de Batalla, casi todos ellos quedarán afectados si no destruidos.

DETONADOR TÉRMICO

El hermano mayor de la granada flash. Este explosivo provoca daños incalculables en un radio muy extenso. Si se usa adecuadamente, el detonador térmico puede llegar a borrar del mapa a legiones enteras de androides de una sola tacada. Eso sí, ten cuidado con la bola de fuego que sigue a la explosión y no los desperdicies lanzándolos contra los Tanques de Batalla. Son indestructibles.

LANZAMISILES DE PROTONES



Una bestia extremadamente poderosa, pero un tanto incómoda de manejar. Cuando la seleccionas no puedes correr, lo que significa que sólo debes emplearla contra blancos estáticos que necesites eliminar rápidamente o contra adversarios temibles como los androides destructores o la bestia enjaulada de Mos Espa. A ti te toca decidir.

ESFERA DE ENERGÍA GUNGAN

Este tipo de granadas no matan, si no que más bien aturden a tus adversarios durante unos segundos. Por eso son perfectas para el nivel Otoh Gunga, en el que será mejor que evites a los ciudadanos de gunguianos en lugar de liquidarlos. Volverán a serte útiles más adelante, si estás agobiado con tanto láser y necesitas bajarles los humos a tus contrincantes.

PISTOLA ATURDIDORA

Arma exclusiva de la Reina. Dispara descargas eléctricas que, aparentemente, aturden a las víctimas. En un primer momento, su uso hará que los androides se sientan confundidos y disparen contra sus semejantes, lo que te será especialmente útil si quieres sembrar cizaña, y después, si continúas insistiendo, los androides acabarán por explotar o se incendiarán.

NAVES DE LA FEDERACIÓN DE COMERCIO

Víctimas de un doble ataque de la Federación, Obi-Wan y Qui-Gon se ven obligados a luchar para poder escapar de un Acorazado plagado de Androides en una batalla contra el reloj.

NIVEL 1



1. Ignora al androide de protocolo y corre a través de las grandes puertas. Desciende por el pasillo que tienes a mano derecha, aprieta el interruptor y recoge la Blaster que aparece.



2. A continuación, retrocede el camino andado y continúa recto hasta la habitación que contiene el planeta verde. Presiona el interruptor para conseguir el Thermal Detonator y dirígete a la puerta corredera para conseguir un botiquín.



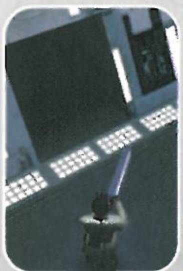
3. Ahora, vuelve al cruce del principio y sigue hacia la izquierda. Al final del pasillo hay otro interruptor a mano izquierda. Púlsalo para obtener otro paquete de salud.



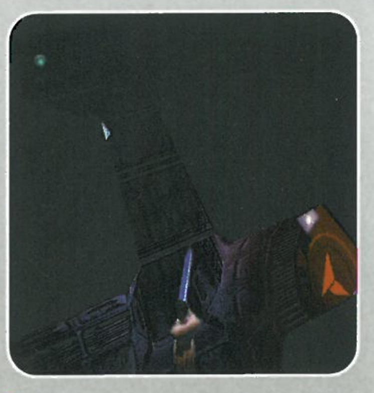
4. Una vez hayas hecho todo esto, atraviesa la puerta corredera de la derecha y presiona el segundo interruptor. Cruza la puerta que se acaba de abrir y toma el camino de la derecha.



5. Entra en la pequeña habitación de la derecha y presiona el interruptor. Ve hasta la segunda habitación abierta y pasa por la puerta corredera para recoger un paquete de salud. Activa el interruptor de la habitación y sigue por el pasillo a través de las puertas que se acaban de abrir.



6. Inmediatamente después, corre hasta pasar los Androides Destructores y toma el camino de la derecha del pasillo. Encuentra la abertura en el muro de la izquierda y métete. Te deslizarás dentro de los conductos de ventilación.



7. Una vez dentro, sigue por los respiraderos hasta llegar hasta un cruce y tira hacia la derecha. Al llegar a la puerta roja con un símbolo triangular, camina hacia la izquierda y presiona el interruptor que encontrarás allí.

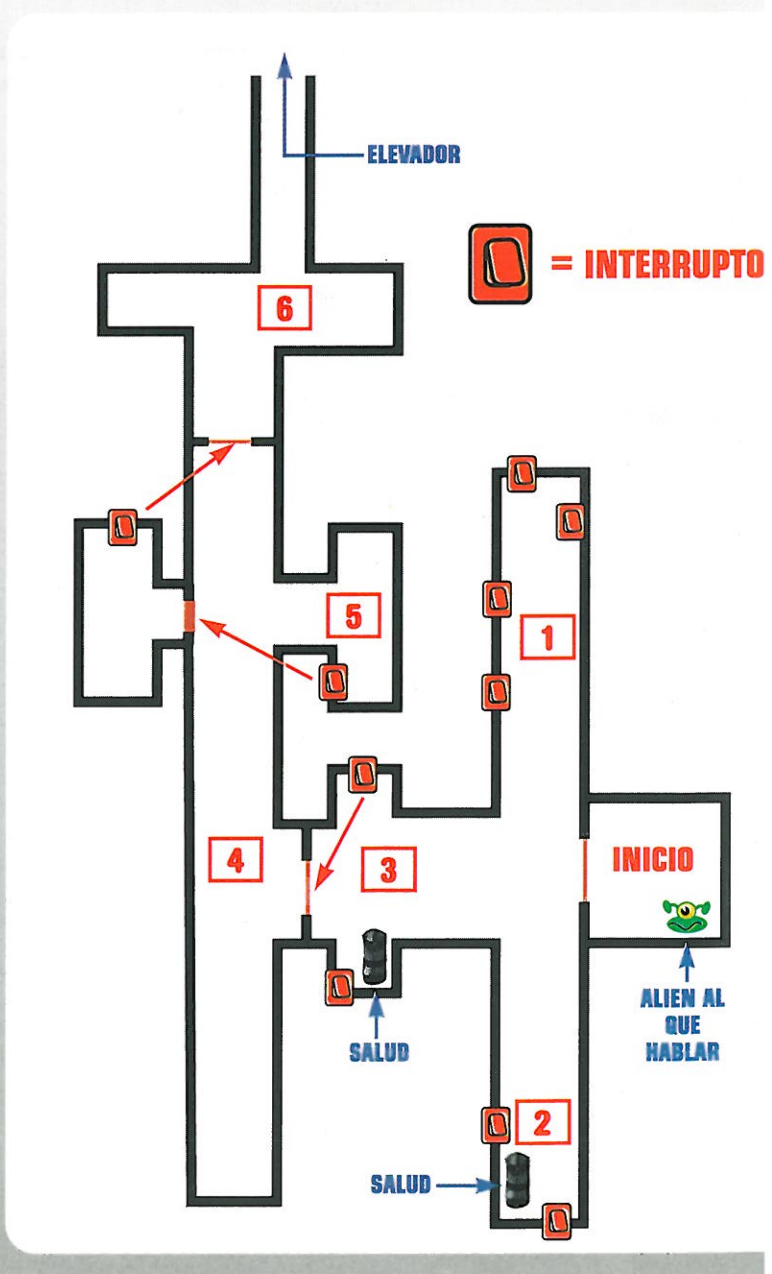


8. Atraviesa la puerta que hay abierta y pulsa el interruptor que hay dentro. Vuelve al conducto de ventilación y una vez llegues al final, gira a la derecha. Entonces sigue el camino hasta pasar un ventilador grande y al llegar a una nueva intersección, toma el camino de la derecha.





9. Después de caer por una reja en el suelo, entra por la puerta de la derecha. Acércate a la caja de embalar grande y ...

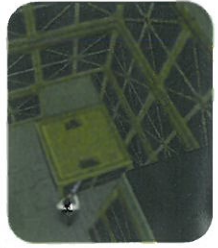


INICIO
7
8
ENCHUFE
9
HACIA EL NIVEL INFERIOR

ENTRADA SECRETA
DETONADOR
HEALTH
GENERADOR
10
LIFT
ASCENSOR
11
EXIT
ENTRADA SECRETA
INICIO
ALIEN A QUIEN HABLAR

ASCENSOR
14
FIN
ASCENSOR
13
12
COMUNICACIÓN VÍA ASCENSOR
INICIO

... déjala caer por el borde. Salta encima y recoge el pack de salud, aprieta el interruptor que hay junto al ascensor y se abrirán unas puertas grandes.



10. A continuación, cruza las puerta correderas y destruye el generador. Sube en el ascensor, abandona la habitación y cruza la puerta del hangar. Cuando veas las cajas marrones, salta dos veces sobre la que contiene la salud. Ahora debes empujar la caja que sobresale del nivel del suelo hacia un lado y entrar en la habitación secreta que hay al otro lado. Una vez dentro, puedes empujar la caja de la esquina superior derecha para descubrir una segunda habitación secreta con un lanzamisiles de protones.



11. Una vez te hayas hecho con la lanzadora de misiles, vuelve de nuevo al corredor, sube en el ascensor y presiona el interruptor. Cuando estés arriba, desciende por los conductos de ventilación. Camina más allá de Qui-Gon y sigue el pasillo hasta que encuentres un nuevo interruptor.



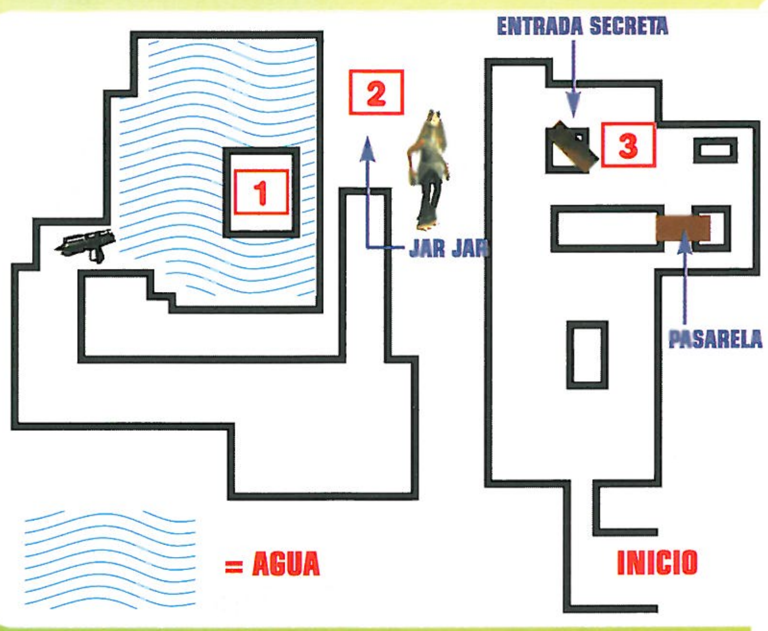
12. Púlsalo. Entonces, cambia de sentido y sigue por el corredor hasta un segundo interruptor.

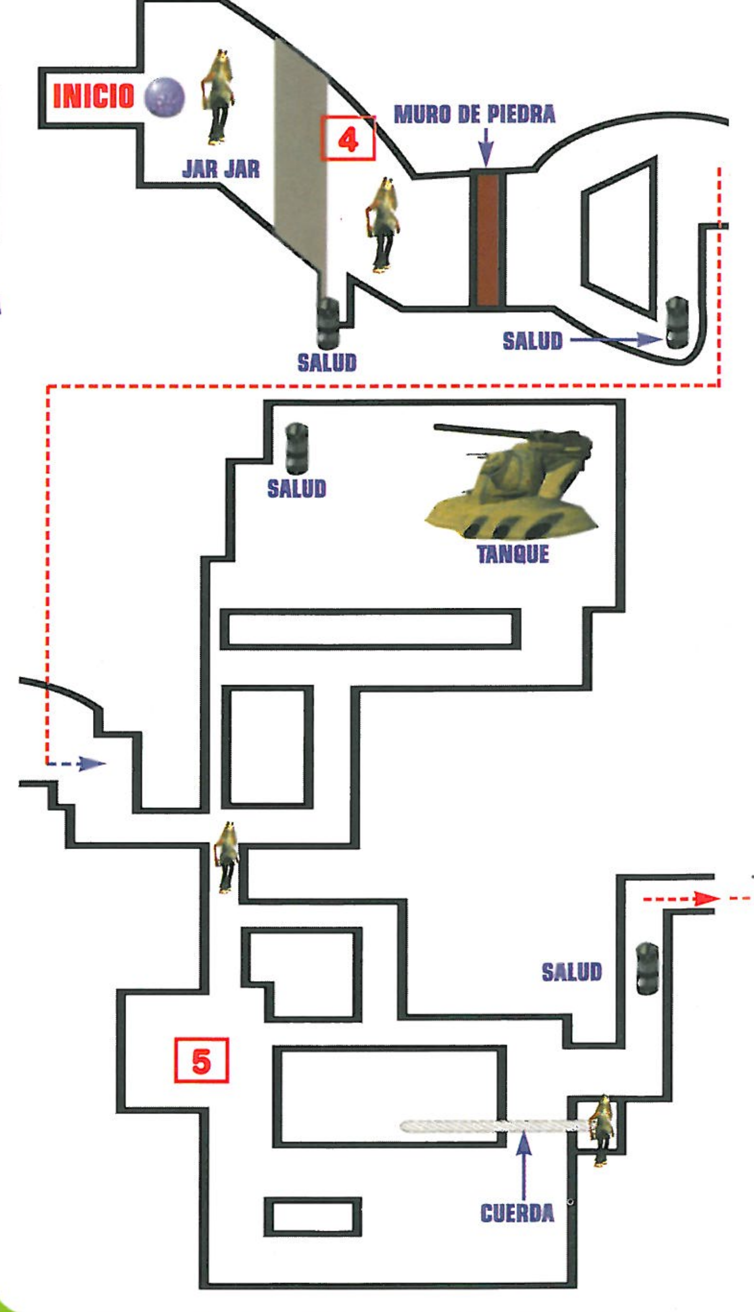
13. Al activar el interruptor, el paseo se moverá, así que crúzalo y presiona el interruptor que hay al final.



14. Quédate donde estás durante unos segundos y el camino te devolverá al interruptor original. Presiónalo de nuevo y vuelve al ascensor. Baja, toma el camino de la derecha y llegarás a una zona con unas plataformas a cada lado, salta sobre la de la izquierda para salir del nivel. Esto es todo en el primer nivel, presiona todos estos interruptores en el orden correcto y sal.

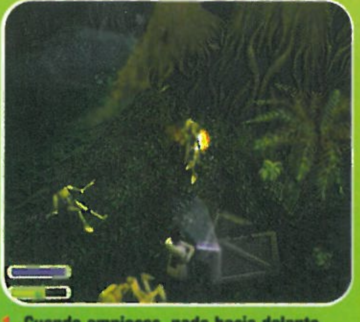
EL PANTANO NABOO





Tras el aterrizaje forzado en la desconocida y pantanosa tierra de Naboo, Obi-Wan conoce al atento Gungan...

NIVEL 2



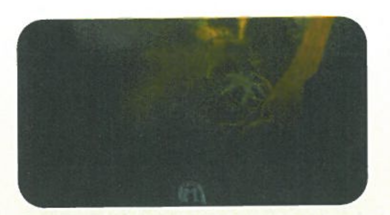
1. Cuando empieces, nada hacia delante, girando a la izquierda para ir a través de los dos grandes árboles. Una vez alcances la tierra, camina hacia delante, destruyendo a los Androides y recogiendo el Blaster que hallarás. Entonces salta a la siguiente parte del río y nada hacia la izquierda hasta que vuelvas a alcanzar tierra. Sal a la superficie.



2. En cuanto empieces a avanzar por la colina te encontrarás con Jar Jar Binks. Una vez haya hablado contigo y se vaya, sigue por el camino por donde se haya ido, salta por el acantilado del final del camino y nada por el camino de la derecha. Cuando alcances tierra, verás a Jar Jar de pie sobre un montón de tierra.



3. Empuja el tronco que hay al lado del montón de tierra donde está Jar Jar. Utilízalo para saltar al tronco del árbol y camina por las ramas siguiendo a Jar Jar. Cuando llegues a un callejón sin salida, salta hacia el acantilado, camina por él y déjate caer.



4. Coge las Bolas de Energía de las columnas, sigue adelante y volverás a encontrar a Jar Jar. En ese momento te aparecerán montones de Androides. Tienes dos opciones, o bien destruirlos o bien pasar corriendo. Escojas la opción que escojas, irás a parar a un acantilado. Así que debes lanzarte, cogiendo la salud que hay a la derecha y siguiendo las molestas llamadas de Jar Jar.



5. Salta sobre las piedras y continúa. En la próxima intersección, toma el camino de la derecha y sigue cuesta arriba, destruyendo a todos los Androides del camino. Cuando llegues a una bifurcación, toma el camino del medio, saltando sobre un árbol caído. Gira a la izquierda al llegar al final, destruye a los Androides de la intersección y sigue por el camino de la derecha.



6. Desde aquí, sigue a la derecha y salta dos veces sobre las isletas. Una vez estés al otro lado, usa la piedra que tienes junto a ti para saltar y cruzar el hoyo, después sigue el camino. Salta del final de la tabla para acceder al otro lado, entonces pregunta a Jar Jar si ha visto a alguien parecido a ti y a continuación pídele que te diga dónde está.



7. . Cuando Jar Jar se marche, aparecerá un STAP. Ignóralo y salta a la cuerda que hay encima de ti. Utilízala para llegar al extremo opuesto y sigue cuesta abajo tras Jar Jar. Continúa por el camino y llegarás a un leño que se puede empujar. Tíralo al agujero y úsalo para llegar al otro lado.



8. Corre y salta hacia la enredadera que hay sobre ti para superar el siguiente agujero y continuar el camino —saltando troncos a medida que avanzas— hasta alcanzar a Jar Jar. Te cruzarás con un montón de Androides, así que evita sus disparos hasta que alcances un arma potente en las proximidades de la izquierda. Úsala para matarlos.



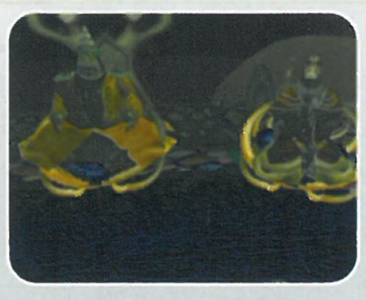
9. Haz que Jar Jar te siga hasta estar fuera de peligro y de camino hacia Qui-Gon y el final del nivel. Si lo has hecho todo bien, Jar Jar te seguirá.

FINAL
9
ENCUENTRO CON QUI GON
8
TORRE AMETRALLADORA
CUERDA
POZO
7
STAP
CUERDA
SALTOS
6
SALTOS
INICIO

OTOH GUNGA

La ciudad sumergida de Gungans se ha convertido en una prisión para el desafortunado Jar Jar Binks. Obi-Wan debe encontrarle y hallar el camino de salida de este laberinto sumergido.

NIVEL 3





1. Sigue a Qui-Gon hasta Boss Nass y una vez hayan hablado, abandona la sala. En la siguiente habitación elige la puerta de la derecha. Al final del camino, aprieta el interruptor del ascensor.

2. Después de usar el ascensor, sal y toma la primera puerta a la derecha. En la siguiente habitación, escoge la puerta de la izquierda. En la siguiente, sigue recto por el pasillo hasta llegar a un balcón. Verás una plataforma que se alza, lánzate por el balcón sobre ésta y a continuación, realiza un doble salto hacia la plataforma de la derecha, y de nuevo al balcón del otro extremo. Mira hacia el pasillo.



3. Sigue el camino hasta el ascensor. Pulsa el interruptor y cuando el ascensor se pare, verás una habitación con muchas columnas. Todas descienden al saltar sobre ellas, así que debes ser rápido para conseguir llegar al otro lado. Cuando lo hayas hecho, desciende por la rampa y sigue el camino hasta que encuentres el siguiente ascensor.

4. Al salir, toma la primera puerta que te encuentres a mano izquierda. En la siguiente sala, pulsa el interruptor de la derecha y corre rampa arriba hasta llegar al punto más alto del pasillo.



5. A continuación, sigue el pasillo y habla con el guardia que te encontrarás al final. Explícale que tienes que encontrar el área de arresto y que tienes la llave. En ese momento debes usar la Jedi Mind Trick púrpura brillante.



6. Una vez hayas pasado al guardia, atraviesa la puerta de la izquierda para acceder a una sala de control. Empuja la caja que hay en la habitación hacia el panel de la izquierda y salta sobre ella.

ASCENSOR
SALTAR
ASCENSOR
2
ASCENSOR
INICIO
1
NASS

ALIEN CON EL QUE HABLAR

FINAL

10

9

JAR JAR

8

ALIEN CON EL QUE HABLAR

ENTRADA SECRETA

7

5

ALIEN CON EL QUE HABLAR

ENTRADA SECRETA

6

4

ESCALONES

ASCENSOR

BOLA DE ENERGÍA

3

SALTAR

ASCENSOR

ASCENSOR

BOLA DE ENERGÍA

Activa el control y verás descender un pilar frente a ti. Repite el proceso con los demás paneles y cuando hayas activado los cuatro, el panel del suelo se abrirá, haciendo aparecer un nuevo interruptor. Salta sobre él y abandona la sala.



7. La puerta que antes tenías cerrada se habrá abierto, así que ya puedes atravesarla para acceder a la siguiente habitación. Déjate caer y empuja la caja que hay ahí bajo el interruptor de la columna. Salta sobre la caja, golpea el interruptor y haz un doble salto sobre el pilar para saltar a continuación sobre el balcón.



8. Toma la puerta de enfrente y habla con el siguiente Gungan que te encuentres. Pregúntale qué hace con los controles y después pídele que haga funcionar el elevador. Toma la única salida disponible, utiliza el ascensor del final, cruza la siguiente habitación y toma la próxima puerta a la izquierda.



9. Continúa por el pasillo hasta la zona de las celdas. Habla con el Gungan que hay tras el panel de control y dile que necesitas encontrar el área de arresto ("I need to find the detention area") y que dispones de la llave de seguridad ("I have the security key"). Utiliza la opción de Jedi Mind Trick, ve hacia la celda de Jar Jar y después de hablar, continúa pegado a su espalda hasta que finalmente se vaya.



10. Al final te conducirá a una habitación con un ascensor en uno de los pasillos. Entra con él y activa el interruptor para dejar atrás el tercer nivel.

JARDINES DE THEED

Los jardines de la Reina son en este momento tan mortales como preciosos, ya que han sido invadidos por las tropas de Androides de la Federación.

NIVEL 4



1. Métete en el agua y ponte a nadar contra corriente hacia la derecha de la columna. Sube a la plataforma, junto a la cascada, sube las escaleras y regresa al agua una vez hayas pasado las cascadas para nadar hacia la plataforma central con estatuas.



2. Sigue por el camino de la derecha, sube las escaleras y ve saltando a través de las plataformas que te encuentres. Empuja la Palanca de Fuerza del final, cruza el puente y continúa para subir las escaleras. Sigue el camino hasta llegar a un campo a una especie de neblina de color rosado. Empuja la palanca y salta a través de la presa hasta el otro lado. Sigue el camino.



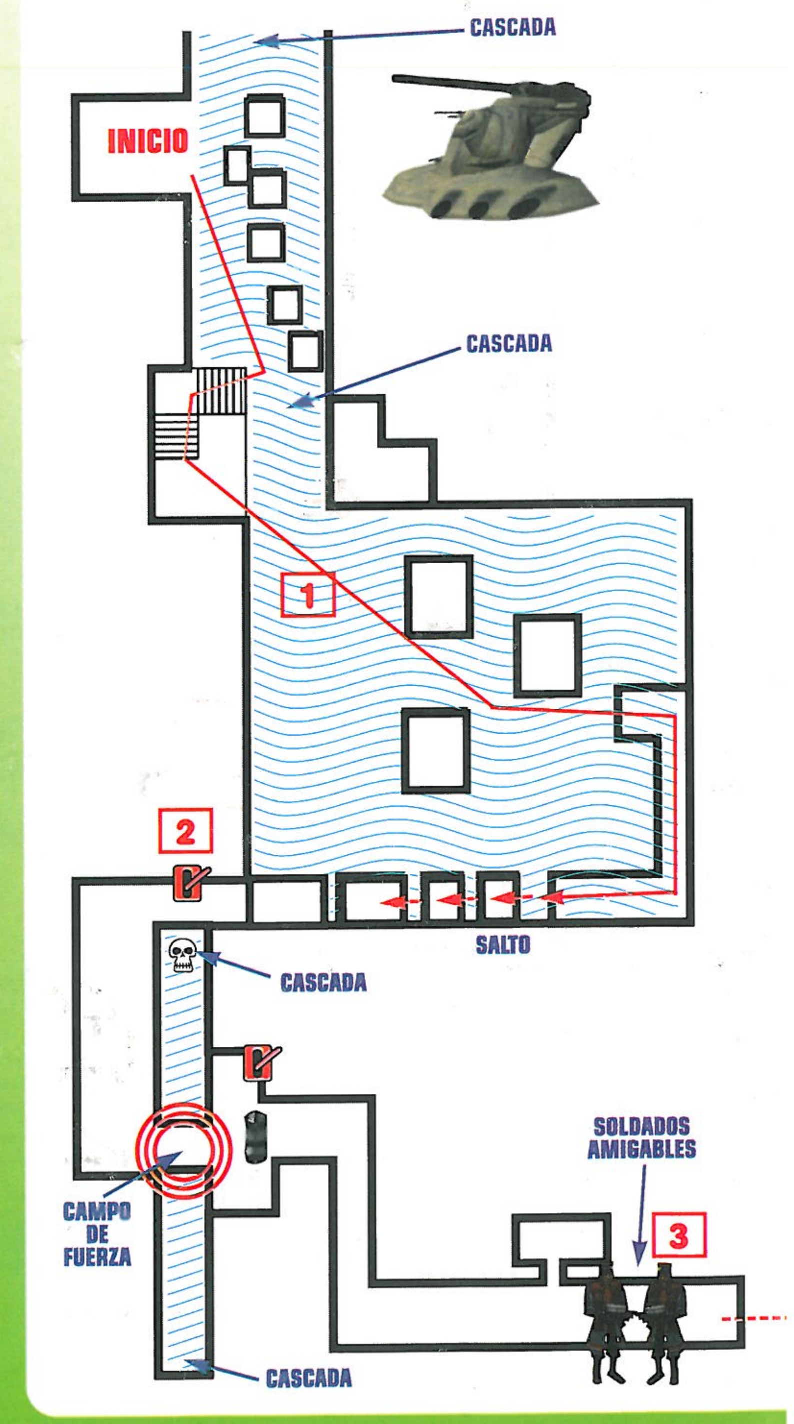
3. Siguiendo el camino te encontrarás con unas tropas amigas, déjalos tratar con los Droids. Cuando todos hayan sido destruidos, sigue al guardia y habla con él, escogiendo siempre la primera de las opciones para conseguir una Light-Repeating Blaster. ¡Debes sentirte orgulloso de ti mismo!



4. Continúa por el camino y cuando encuentres un cruce con forma de T gira a la izquierda. Tal y como vayas avanzando por los jardines amurallados llegarás a cruzarte con dos soldados. Habla con el que está herido y pregúntale cómo acceder a la ciudad ("Tell me how to get into the city") y si sabe cuál es el código de acceso ("Do you know the pass code"). Él te contestará "J-154".



5. Continúa, destruyendo los Androides, y cuando alcances la entrada que vigila un gran tanque de batalla, espera hasta que éste haya pasado a la derecha antes de salir corriendo tomando el camino de la izquierda. Sigue el camino y pronto llegarás a un trozo bloqueado por montones de escombros. Sigue caminando por el único camino posible, alrededor de la parte trasera de las cajas y recogiendo los puntos de salud ocultos en el mirador.



FINAL

9

8

CALLEJÓN SIN SALIDA

7

6

SUBE EL NIVEL DEL AGUA

TIENDE EL PUENTE

BAJA EL NIVEL DEL AGUA

CONTRASEÑA

4

5

= MINA TERRESTRE

= ENTRADA SECRETA

= MUERTE INMEDIATA

= PALANCA

= INTERRUPTOR



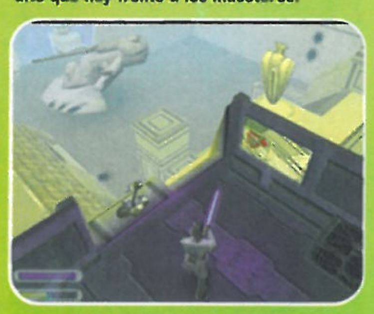
6. Sigue hasta alcanzar un soldado y una puerta cerrada. Dile cuál es el código y síguelo. Él y sus amigos desaparecerán, pero puedes hacerte con salud extra antes de abandonar el área si tomas el camino de la izquierda y subes las escaleras. Pulsa el interruptor que hay arriba del todo, salta del balcón al agua y nada.



7. Sal cuando puedas y sigue subiendo más escaleras. Presiona otro interruptor al llegar arriba y vuelve a bajar las escaleras de nuevo. Al llegar abajo tendrás acceso a un nuevo interruptor dentro de la piscina vacía, púlsalo. Atraviesa el puente que se extiende delante de ti. Verás una palanca. Empújala para extender un segundo puente y continúa subiendo las escaleras evitando las minas. ¡Ya casi estás!



8. Cuando alcances el tanque de batalla arriba del todo, continúa corriendo hacia delante hasta sobrepasarlo por la derecha. Al llegar junto a dos maceteros, baja por el caminito de detrás para conseguir algo de salud. Vuelve y salta sobre el bloque más alto que hay frente a los maceteros.



9. Desde este punto, debes mirar a tu alrededor. Verás una palanca que debes empujar. Después, salta rápidamente hacia abajo y manteniéndote a la izquierda del tanque de combate, salta hacia el edificio que se eleva frente a ti. Puedes saltar a la ventana de la izquierda y después de nuevo a una habitación en lo alto del edificio. Allí encontrarás una segunda palanca. Empújala y se abrirán las puertas. Lánzate por la ventana, gira a la derecha y atraviesa las puertas para abandonar el nivel.

LA HUIDA DE THEED

Una vez hayas encontrado a la Reina, la misión de Obi-Wan consiste en asegurarse que ella escapa sana y salva de su palacio...

NIVEL 5



1. Para empezar, sigue a la Reina escaleras arriba. Si caminas en dirección contraria verás como la matan. Síguela pasillo abajo, a través de la habitación circular hasta llegar al jardín del patio.

2. Empuja la estatua donde se pare la Reina y continúa por el camino hasta que te encuentres con una puerta cerrada. Una vez allí, realiza un doble salto hacia el balcón que tienes frente a ti. Déjate caer sobre la



repisa que tienes debajo y recoge el lanzador de misiles. Vuelve atrás y escala por la ventana.



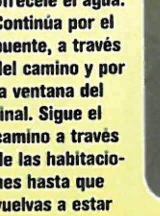
3. Pulsa el interruptor para abrir la puerta y sigue a la Reina escaleras abajo. Pídele que espere, cruza la puerta que tienes al lado y dile a la mujer que encontrarás a su hijo. Sigue descendiendo por las escaleras, toma el camino de la izquierda y al final, entra en la sala de la derecha para encontrar al chico y algo de energía.



4. Pídele que vuelva con su madre y síguelo hasta ella. Una vez estén juntos, dile a la Reina que te siga y toma el camino de la derecha al llegar a la intersección. Destruye a los Androides del patio y cuando la Reina se haya escondido tras el macetero sube las escaleras de la izquierda.



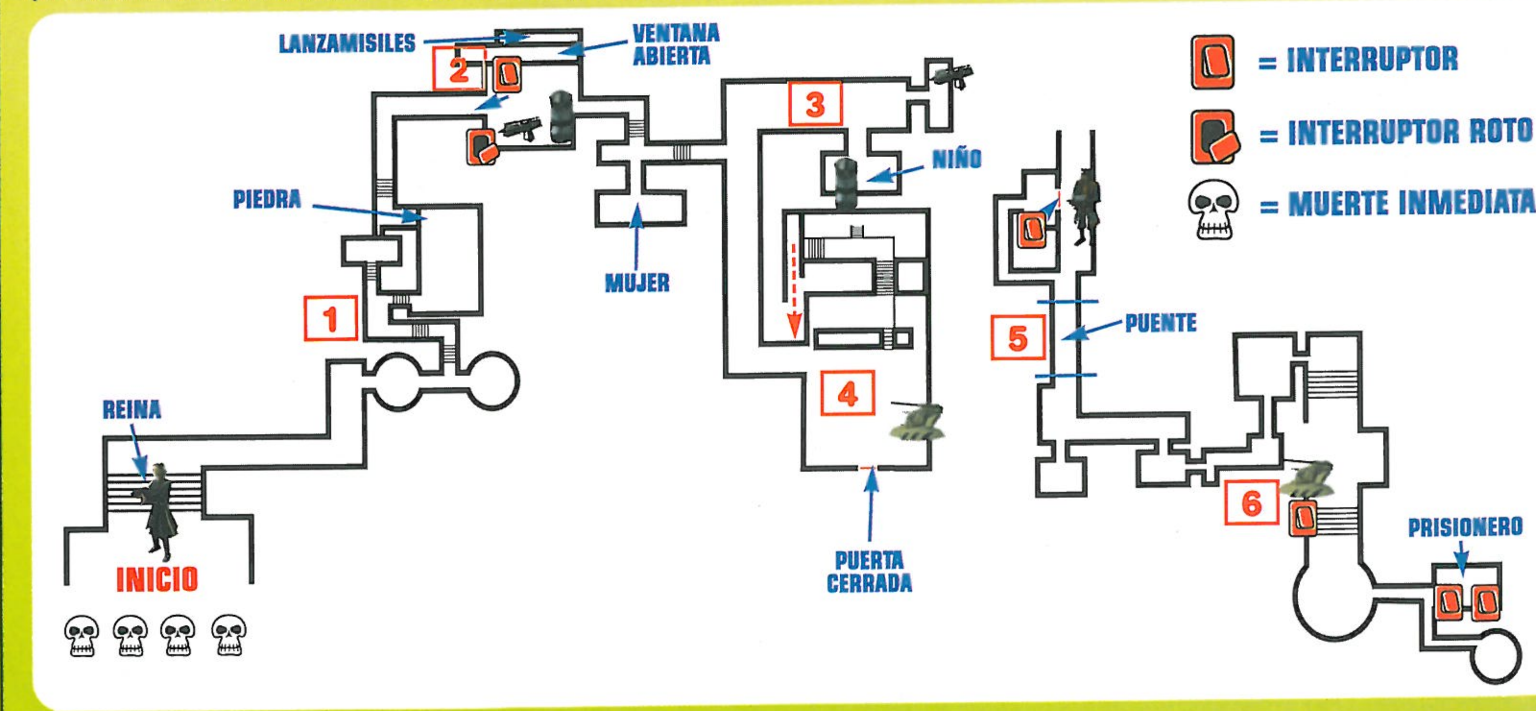
5. Al alcanzar al soldado herido, habla con él, entonces, déjate caer por el agujero que hay en el puente que se extiende ante ti. Sigue el camino, sube las escaleras de la habitación del final y recoge el Agua y el Escudo.

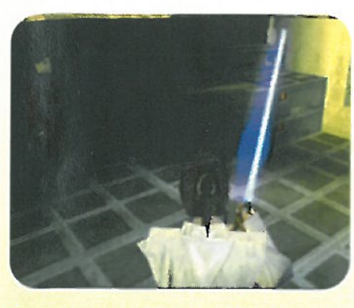


6. Pulsa el interruptor, cruza la puerta, vuelve con el soldado y ofrécele el agua. Continúa por el puente, a través del camino y por la ventana del final. Sigue el camino a través de las habitaciones hasta que vuelvas a estar otra vez fuera y tras el Battle Tank.



7. Dispara al Androide que lo controla, pulsa el interruptor de su lado y corre tras el tanque. Cuando veas a la Reina corriendo por el jardín, síguela, liquidando a los androides que te encuentres. Cuando finalmente la Reina se detenga ante unas escaleras, convéncela para continuar a pie.



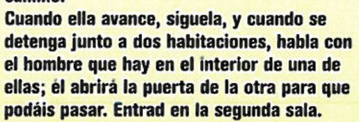


8. Sube las escaleras hasta la habitación de arriba. Coge la salud y el Blaster y continúa adelante, baja las escaleras y líbrate de los dos androides que te encontrarás. Tuerce a la izquierda y la Reina finalmente se detendrá ante una puerta cerrada. Déjala ahí y sube las escaleras de la derecha hasta una habitación donde hay una mujer.



9. Escala por la ventana hasta la repisa y utiliza la cuerda para acceder al otro lado. Pasa las puertas de vidrio al final de la repisa, ve a la izquierda y gira a la derecha escaleras arriba hasta encontrar el interruptor de la puerta. Púlsalo, baja las escaleras hasta el nivel más bajo y pulsa el interruptor para abrir la puerta. Espera un instante.

10. Cruza la puerta y sigue a la Reina. Pídele que espere, limpia el camino de minas y entonces pídele que te siga. Cuando se detenga en el puente, salta al balcón de la izquierda y empuja la palanca que hay frente a ti. Manténte pegado a la Reina, despachando a todos los androides que os salgan al camino.
Cuando ella avance, síguela, y cuando se detenga junto a dos habitaciones, habla con el hombre que hay en el interior de una de ellas; él abrirá la puerta de la otra para que podáis pasar. Entrad en la segunda sala.



11. Recoge el Seeker Droid y la salud y continúa adelante, vigilando la zona. Al final, gira hacia la izquierda a través del arco y destruye los tres androides del hangar. Vuelve a buscar a la Reina y escóltala hasta el hangar para finalizar el nivel. Habréis escapado.



9
CUERDA
MUJER
REINA ENJAULADA
ANDROIDES
8
PUENTE
7
GENERADOR
PATIO
PUERTA ABIERTA
10
PUENTE
BOTE
PARA BAJAR EL PUENTE
HOMBRE
ANDROIDE
11
ARCO
HANGAR
FINAL

MOS ESPA

Qui-Gon debe encontrar al joven Anakin Skywalker y ayudarle a reparar su vaina voladora en este puerto espacial.

NIVEL 6

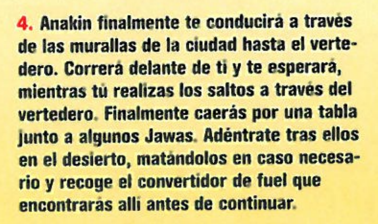


1. Deja la nave y sigue adelante por el pasillo rocoso, matando a los merodeadores y protegiendo a Padme. Muy pronto encontrarás la entrada a la ciudad. ¡Ten mucho cuidado!

2. Lo primero que debes hacer en la ciudad es alcanzar a Padme. Encuéntrala en el mapa y habla con ella. Averigua todo cuanto puedas. Cuando deje de hablar, habla con uno de los hombres jóvenes de la calle acerca de Anakin. A continuación encuentra a Shmi.







3. Explícale que lo liberarás de la esclavitud y síguela hasta Anakin. Entonces pregúntale sobre Watto y si Anakin puede conducirte a él.

4. Anakin finalmente te conducirá a través de las murallas de la ciudad hasta el vertedero. Correrá delante de ti y te esperará, mientras tú realizas los saltos a través del vertedero. Finalmente caerás por una tabla junto a algunos Jawas. Adéntrate tras ellos en el desierto, matándolos en caso necesario y recoge el convertidor de fuel que encontrarás allí antes de continuar.



5. Sigue buscando a Anakin bajando por el paso estrecho y utilizando una caja que te encontrarás para poder escalar el muro. Aparecerás en el vertedero de Watto. Habla con él y ofrécele el Fusion Coil a cambio del T-14. Acepta el convertidor de fuel que te ofrece. Además habla con él acerca de las apuestas.

= CONVERTIDOR DE FUEL

= GENERADOR

= COMERCIANTE

PADME
2
8
SHMI
VAINA DE ANAKIN
3
VAINA
6a
MADRE
WATTO
PATIO
5
VAINA
4
6b
AL DESIERTO
9
BARBO
1
CANTINA
INICIO
DESIERTO

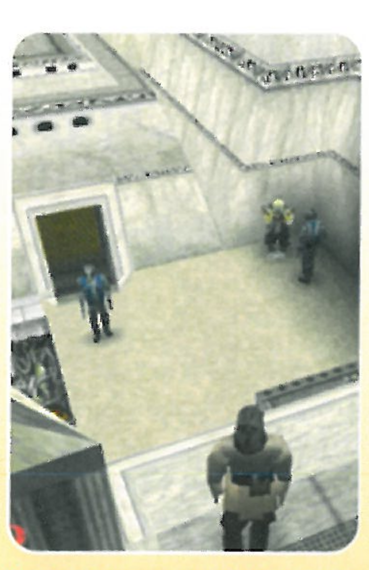


6. Vete y habla de nuevo con Anakin. Entonces dirígete hacia la madre de Hammerhead para hablar con ella. Ve hacia las escaleras que conducen a la casa de su hijo, utiliza la cuerda para llegar y, una vez en la casa, mata a la bestia de la jaula.

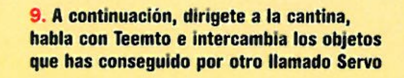




7. Destruye el generador para conseguir abrir la puerta y escapar con el chico. Cuando vuelvas con la madre, ésta te dará una Repulse Booster. Encuentra al negociante, haz negocios con él y vuelve justo tras el lugar donde encontraste a Padme y habla con Yak.



8. Ayúdale a escapar matando a los alienígenas que te encuentres y habla con el asustadizo Vek Drow. Síguelo y, finalmente él te dará un objeto para reparar motores.



9. A continuación, dirígete a la cantina, habla con Teemto e intercambia los objetos que has conseguido por otro llamado Servo Control. Regresa con Anakin, dale lo que has conseguido y encuentra la habitación donde Jar Jar te está esperando. Dile que vaya con Watto y ve tú también para hablar con Anakin.



JEFE

7

CUERDA

CUERDA

MOS ESPA ARENA

Qui-Gon Jinn tiene una tarea que no resulta sencilla. Debe encontrar un camino hacia la pista de carreras y conseguir algo de dinero con el que apostar. Para ello deberá usar su nave como garantía para que Watto le deje algo de dinero.

NIVEL 7





1. No entres en la pista directamente – debes dirigirte por la izquierda, matar a los alienígenas que hay al final y buscar un pasadizo secreto entre las rocas. Síguelo hasta el Sandcrawler y recoge los potenciadores de energía. Si liberas y sigues al Androide, abrirá el edificio junto a la entrada a la Arena.



2. Una vez en la pista, habla con la bailarina y pídele que te conduzca a Jabba. Te llevará por unas escaleras. Debes seguirla. Cuando ella se detenga, tú debes continuar y cruzar una puerta abierta. Sigue por los pasillos hasta que llegues a un callejón sin salida y un interruptor. Prepárate para una sacudida.

3. Presiona el interruptor y el suelo se desplomará. Recoge los Truguts, habla con Jabba y, a continuación, mata al campeón de Jabba.



4. Cuando la lucha haya finalizado, abandona el lugar por la puerta y busca el bar. Allí habla con Teemto y convéncelo para que te lleve con Watto. Cuando te conduzca hasta los dos aliens, habla con ellos hasta que Hammerhead te diga que se vuelven más sociables después de tomar una copa. Da media vuelta.

5. Vuelve al bar y pide dos zumos de Juri. Regresa con los alienígenas y ofrécele una copa a cada uno. Cuando el primero se vaya en busca de Watto, síguelo cruzando todas las puertas hasta llegar a la habitación de

AL VEHÍCULO
1
INICIO
2
HABITACIÓN AZUL
JABBA
BAILARINA
GRUPO
4
BAR/TEEMTO
3
BAILARINA
5
HACIA EL CIRCUITO
WATTO



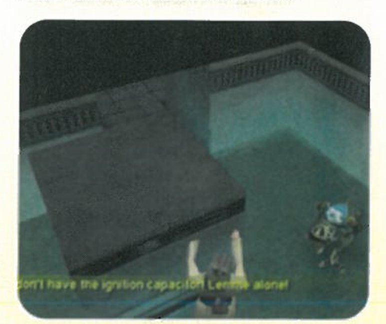
Watto. Entra y acércate a él lentamente.

6. Habla con Watto, escogiendo las repuestas en el siguiente orden: 2, 2, 2, 1 y 1. Él aceptará la apuesta, así que ya puedes regresar a la entrada de la zona de espectadores del circuito de carreras y salir fuera, a través de la multitud, para respirar tranquilamente.

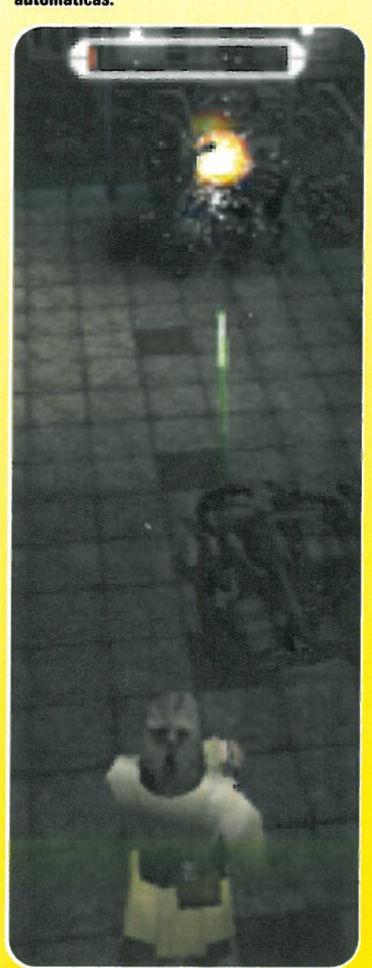




7. Salta sobre la valla, encuentra la nave de Anakin y habla con él. Un alienígena le robará una de sus partes, debes seguirlo hasta una zanja llena de gente de las arenas y matarlos. Continúa tras el alien y te conducirá escaleras arriba hasta un balcón desde donde se observa la carrera.



8. Entra en el edificio circular de arriba donde está el alien y empuja el bloque que sobresale del muro del fondo. Camina hasta el otro lado y, al llegar a un punto sin salida, mata al alien para recuperar la parte que se había llevado. De todas maneras debes andarte con mucho ojo, porque está bien resguardado por torretas de armas automáticas.



JEFE

8

7

9

CUÁDRIGA DE ANAKIN

6

9. Una vez lo hayas matado, recoge la pieza, regresa a la nave de Anakin y dale la parte que le faltaba para acabar el nivel. Ahora su vehículo estará listo para la carrera y tú podrás sentarte para contemplar el desenlace de la misma.

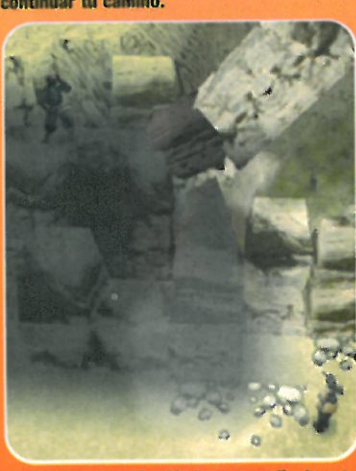
ENCUENTRO EN EL DESIERTO

De vuelta a la nave de la Reina, Qui-Gon tiene su primer encuentro con el aterrador y mortal Señor de los Sith, Darth Maul.

NIVEL 8



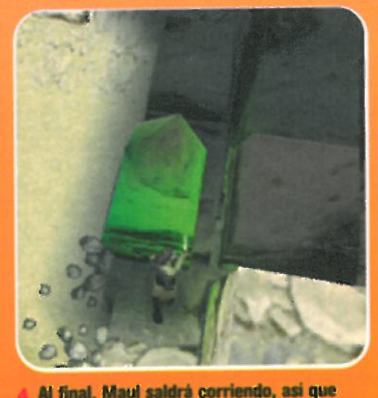
1. Éste es un nivel sencillo donde Darth Maul intenta destruir la nave en la que debe escapar la Reina. Nada más empezar, sigue a Anakin y toparás con los Probe Droids de Maul. Destrúyelos a todos antes de continuar tu camino.



2. Continúa tras Anakin hasta que finalmente caigan unas cuantas rocas y corten el camino, dejando a cada uno a un lado.



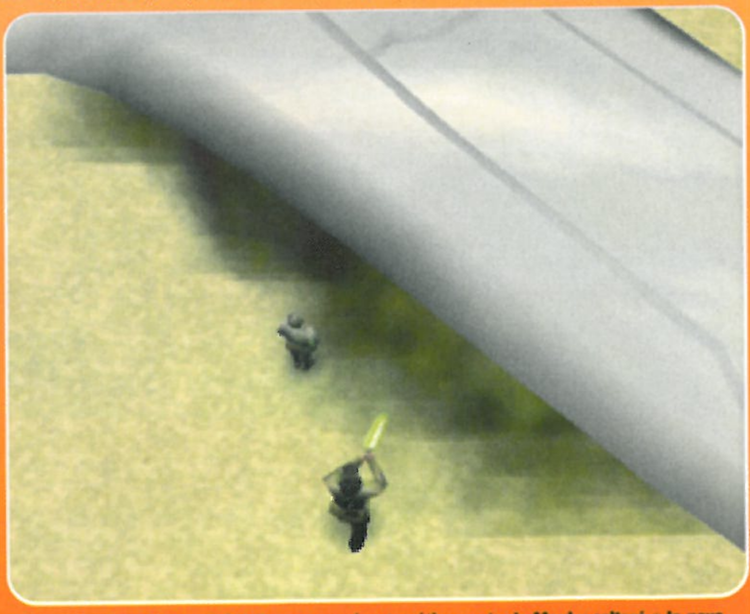
3. Darth Maul se dejará caer y te empezará a atacar. Lucha con el sable de luz –es lo único que te servirá de algo– y piensa que hay un potenciador de salud esperando en el Landspeeder a que lo encuentres.



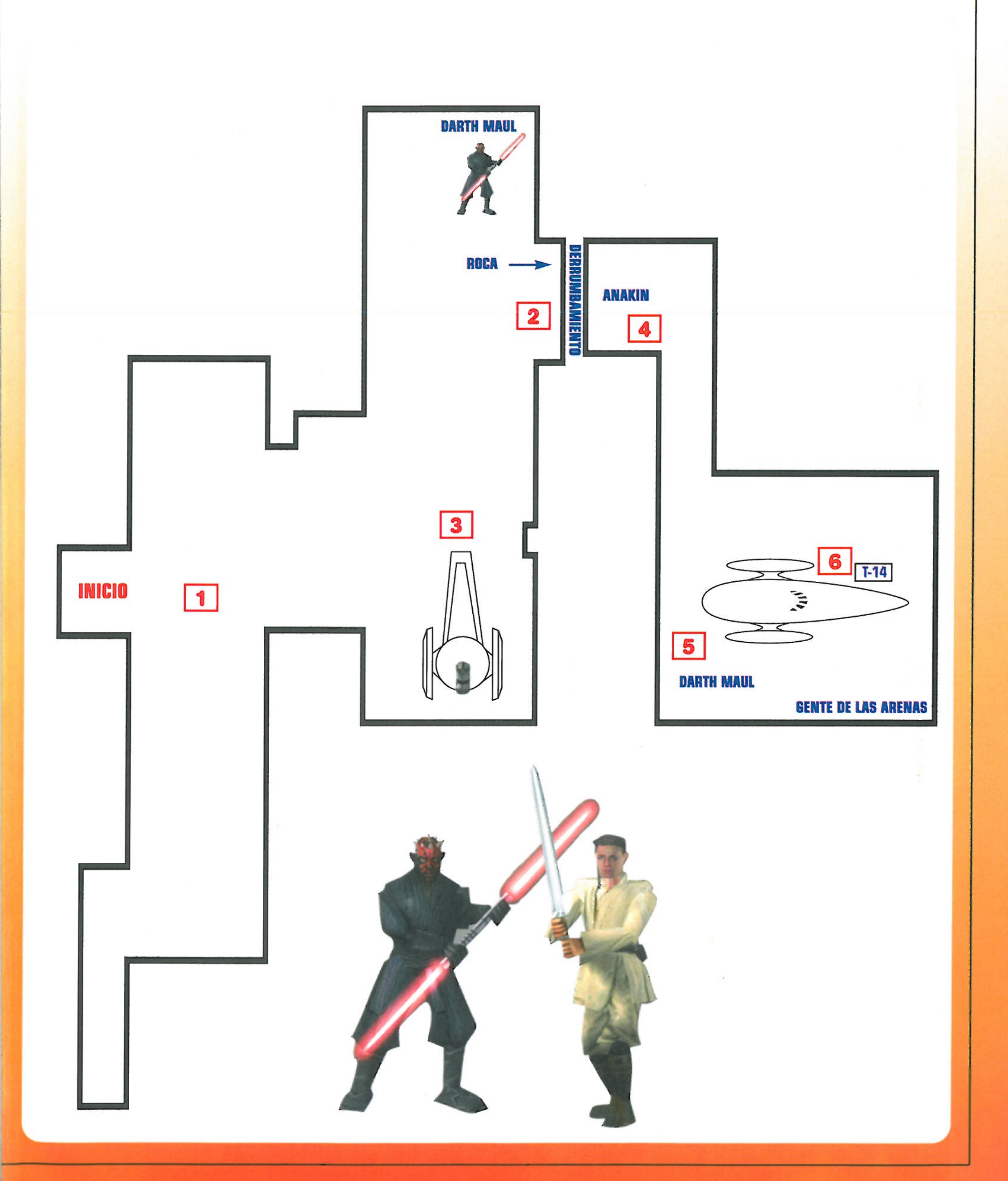
4. Al final, Maul saldrá corriendo, así que debes continuar siguiendo a Anakin. Para ello debes saltar sobre la primera roca de las que se han desprendido y empujar la que tienes delante de ti. Después de pasar por el hueco, Darth Maul volverá a aparecer de nuevo.



5. Es de una importancia vital que no permitas que Darth Maul se aproxime al T-14 que está siendo conducido a la nave. Si lo consigue, lo destruirá y la partida se habrá acabado. Así que asegúrate de estar en todo momento entre Darth Maul y el T-14 y luchando contra Darth Maul hasta que el T-14 esté embarcado sano y salvo.



6. Cuando alcance la nave, Qui-Gon escapará automáticamente de Maul y saltará a la nave para acabar el nivel. Habrás derrotado al Señor del Lado Oscuro.


DARTH MAUL
ROCA
DERRUMBAMIENTO
ANAKIN
2
4
3
INICIO
1
6
T-14
5
DARTH MAUL
GENTE DE LAS ARENAS

CORUSCANT

La morada del Imperio Galáctico ofrece dificultades al Capitán Panaka en su misión de escoltar a la Reina lejos del peligro.

NIVEL 9



1. Nada más empezar, recoge la Espada de los fondos de la nave y camina junto a la Reina hacia el transporte que os espera. Cuando lo ataquen, sal corriendo para matar a los alienígenas que realizan el ataque. Sube al transporte flotante que hay atracado y dile al androide de protocolo que deseas realizar el tour. Mantén la cabeza

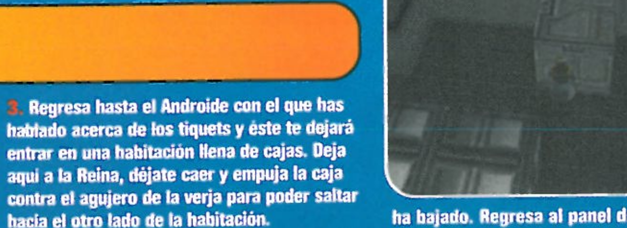


agachada.

2. Una vez hayáis atracado en el otro lado, entra al edificio y habla del tour con el androide que hay dentro. Sigue por el pasillo hasta que te encuentres con un segundo androide y vuélvele a preguntar por el tour. A continuación, toma la puerta por la que aún no hayas pasado, y habla con los alienígenas de la plataforma hasta que



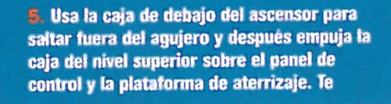
consigas cambiar los Electrobinoculares por dos pases para el tour.



3. Regresa hasta el Androide con el que has hablado acerca de los tiquets y éste te dejará entrar en una habitación llena de cajas. Deja aquí a la Reina, déjate caer y empuja la caja contra el agujero de la verja para poder saltar hacia el otro lado de la habitación.

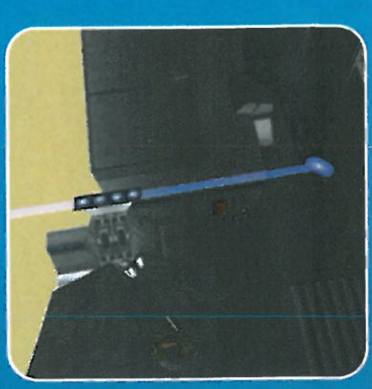
4. Encuentra los paneles de control y presiona el primer interruptor dos veces: una para desactivar el campo de fuerza y una segunda para bajar el ascensor. A continuación, empuja la caja que había tras el campo de fuerza sobre el ascensor que





ha bajado. Regresa al panel de control, sube el ascensor y, entonces, empuja bajo el ascensor la primera caja que has usado.

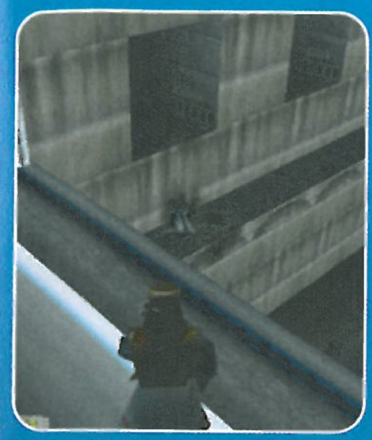
5. Usa la caja de debajo del ascensor para saltar fuera del agujero y después empuja la caja del nivel superior sobre el panel de control y la plataforma de aterrizaje. Te



encontrarás con un interruptor. Presiónalo y salta sobre la caja para poder saltar sobre una plataforma que aparece en ese momento.

6. Sigue en la plataforma flotante hasta el otro lado y, cuando te detengas, mata a los alienígenas y a los Androides. (Si empujas la caja encontrarás un potenciador). Ahora

VENDER
COMPRAR
2
TRANSPORTE
INICIO
1
TRANSPORTE
3
4
5



debes desplazarte hacia la puerta cerrada y saltar sobre la repisa que hay junto a ella. Toma la segunda ventana y sigue por el respiradero hasta una nueva rejilla. Activa el interruptor del final.

7. Abandona el conducto del aire y déjate caer sobre la repisa que tienes debajo. Salta hacia la siguiente repisa y sigue por el pasillo hasta una habitación con cajas. Recoge los pick-ups secretos que hay tras la caja de colores. Sigue adelante por la



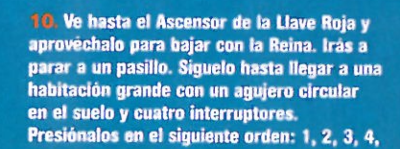
siguiente habitación, sube las escaleras y usa el ascensor que hay al fondo a la izquierda. Tómate un respiro.



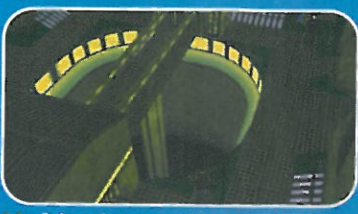
8. Mata a los alienígenas que hay en la habitación donde entras y toma el ascensor de la esquina inferior. Sigue el pasillo y encontrarás a un hombre. Pregúntale todo cuanto puedas –incluido cuál es la contraseña–, después déjalo y vete por las puertas grandes por las que has pasado. Llegarás hasta un interruptor que debes presionar. Después debes subir en el ascensor. A partir de aquí, debes usar todos los interruptores y ascensores necesarios hasta llegar a una habitación llena de cajas.



9. Empuja sobre el suelo la caja más grande y conseguirás una Llave Blanca. Úsala en la esquina para liberar a la Reina. Mata al alienígena que la vigila para conseguir la Llave del Ascensor Rojo.



10. Ve hasta el Ascensor de la Llave Roja y aprovéchalo para bajar con la Reina. Irás a parar a un pasillo. Síguelo hasta llegar a una habitación grande con un agujero circular en el suelo y cuatro interruptores. Presiónalos en el siguiente orden: 1, 2, 3, 4,



11. Sal por la puerta abierta con la Reina, sube al ascensor y usa la contraseña "Coruscant tiene hermosas puestas de sol". Seguro que funciona.



12. Ahora necesitas destruir al alien del final del nivel. Cuando lo hayas hecho, sube en el ascensor hasta una plataforma flotante que te conducirá al final del nivel. ¡Buena suerte!

6
7
8
9
10
11
12
1
2
3
4
HACE FALTA CONTRASEÑA
END

ASALTO EN THEED

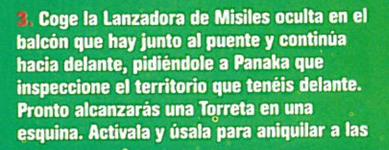
Mientras Obi-Wan y Qui-Gon luchan contra Darth Maul, la Reina y el Capitán Panaka intentan volver a tomar el palacio invadido.

NIVEL 10



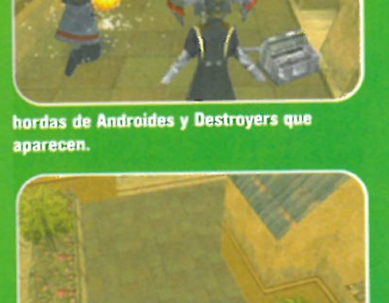
1. Cuando la acción cambie de Obi-Wan a la Reina –justo después de entrar en el hangar– continúa hacia delante, dejando que el Capitán Panaka limpie de androides la zona.



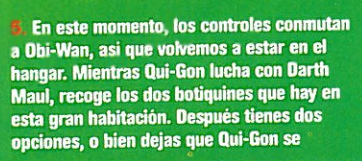


2. Al llegar a una fuente circular, habla con Panaka y pídele que explore el terreno. Recoge las granadas de la repisa de la esquina y sigue a Panaka hacia la derecha hasta el puente y el bote vacío que espera.

3. Coge la Lanzadora de Misiles oculta en el balcón que hay junto al puente y continúa hacia delante, pidiéndole a Panaka que inspeccione el territorio que tenéis delante. Pronto alcanzarás una Torreta en una esquina. Actívala y úsala para aniquilar a las hordas de Androides y Destroyers que aparecen.



4. Una vez hayas acabado con todos, corre pasando las dos esquinas siguientes hasta una puerta cerrada, dejando que Panaka se encargue de los androides que aparecen. Finalmente, cuando haya acabado con todos, se unirá a la Reina para terminar este sangriento pasaje.

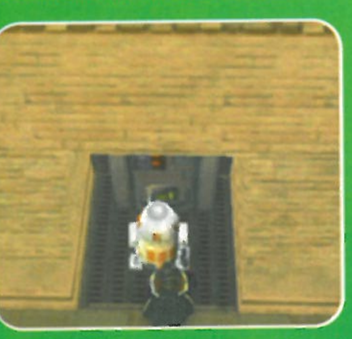


5. En este momento, los controles conmutan a Obi-Wan, así que volvemos a estar en el hangar. Mientras Qui-Gon lucha con Darth Maul, recoge los dos botiquines que hay en esta gran habitación. Después tienes dos opciones, o bien dejas que Qui-Gon se encargue de Maul o bien lo ayudas en la batalla. Escojas la que escojas, Maul se largará en el momento en que su salud haya mermado lo bastante. Síguelo a través de las puertas y la escena se acabará.





6. Ahora vuelves de nuevo a ser la Reina. Dile a Panaka que explore el camino que tenéis delante y síguelo hasta que se pare y te hable de los temibles anroides que hay bajo la bóveda. Llegado a ese punto, debes subir las escaleras de la derecha, recoger la salud de la habitación con baldosas azules pulsando el interruptor y descender las escaleras del otro lado tras la torreta.



7. Encuentra al androide que conociste en el nivel *Escapar de Theed* y habla con el soldado que te encontrarás allí. Pídele al Androide que abra la puerta que tiene justo a su derecha y, una vez dentro, destruye el generador y recoge el botiquín.



8. Vuelve con Panaka y pídele que te siga. Entonces, corre hacia la puerta de seguridad que se ha abierto y que conduce fuera, hacia el patio, tomando de nuevo las escaleras. Cuando las hayas pasado, dile a Panaka que se encargue del generador del campo de fuerza rosa. Panaka utilizará un Detonador Térmico para destruirlo.

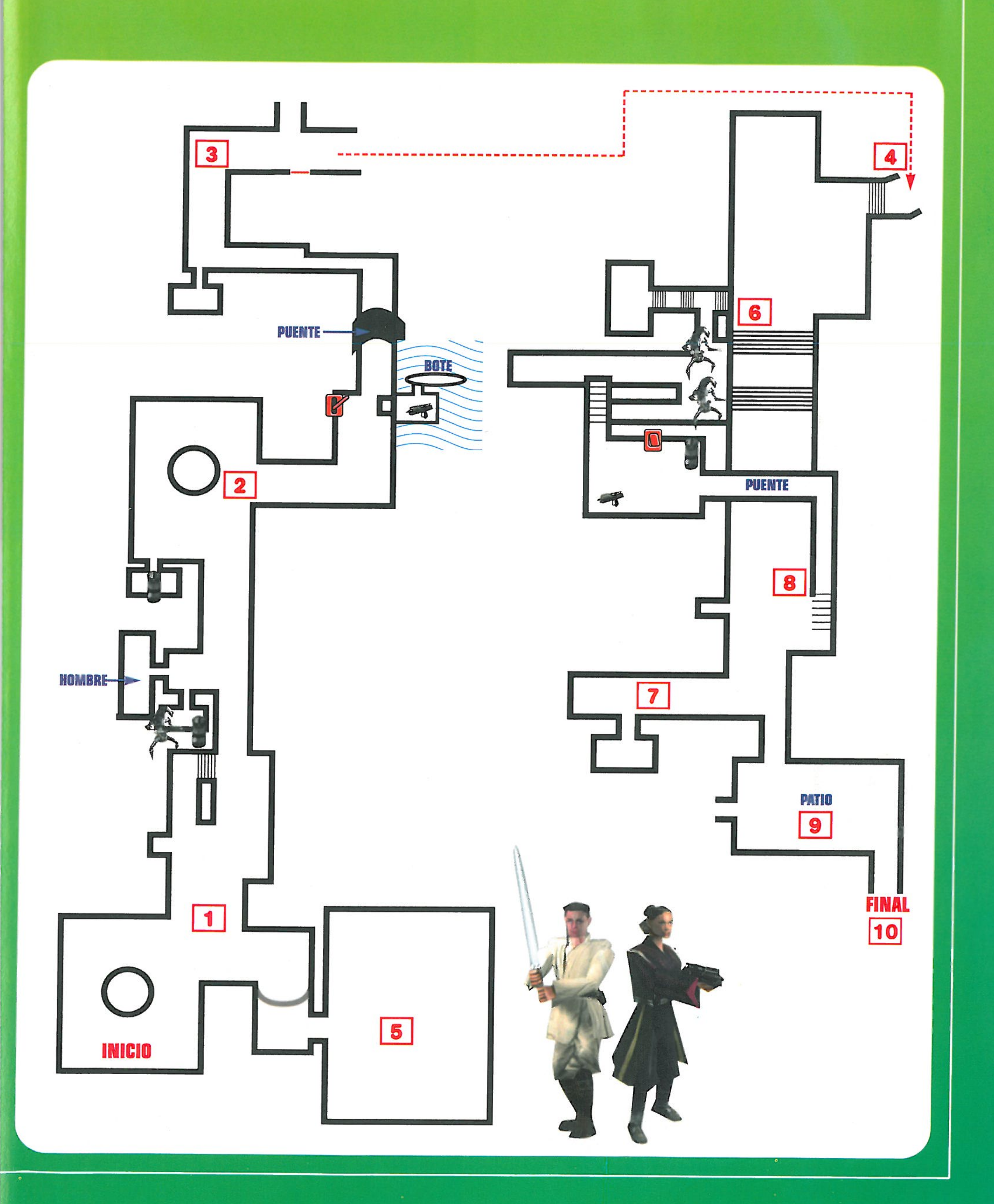




9. Sigue a Panaka a lo largo del camino y déjale que se encargue de las unidades R2 que aparecen al girar la esquina de las escaleras. Sigue subiendo hasta llegar al soldado que hay en el terrado. Espera a que Panaka te encuentre y la acción volverá con Obi-Wan y Qui-Gon.



10. Continúa luchando contra Darth Maul como Obi-Wan y, cuando se vuelva y arranque a correr huyendo, síguelo por el caminillo. Cuando Qui-Gon diga que tienes una oportunidad, sigue hacia delante y caerás a través del suelo. Cruza la puerta de la habitación donde hayas caído para finalizar el nivel. Ha llegado la hora de la batalla final.



3
4
6
PUENTE
BOTE
2
PUENTE
8
HOMBRE
7
PATIO
9
1
FINAL
10
5
INICIO

LA BATALLA FINAL

El destino de Obi-Wan finalmente ha quedado claro: una lucha a muerte contra Darth Maul con el sable de luz...

NIVEL 11



1. Nada más empezar, recoge el botiquín de la esquina y la pistola que el androide de protocolo rojo descubre en la pared. Habla con el soldado del final del pasillo y escoge siempre la primera de las opciones. Después toma la puerta de la derecha.

2. Empuja la caja que te encontrarás y entra en la habitación de delante. Empújala contra la pared y salta encima para poder accionar el interruptor. Salta a través del agujero que se abre y habla con el primero que te encuentres. Te dará una llave blanca que debes coger. Entonces debes volver a la puerta blanca que estaba cerrada y abrirla con esa llave.



3. Cuando la acción pase a Obi-Wan, debes tirar hacia delante, pasando los anillos hasta llegar a un final sin salida. En el siguiente anillo sube un nivel con el ascensor. Desde este lugar debes saltar hacia delante y abajo hasta el anillo de la derecha. Atraviesa la puerta del final de la rampa y pulsa el interruptor que hay en la habitación para abrir la siguiente puerta.

4. Sigue caminando por el pasillo oscuro y activa el conmutador de la izquierda para encender las luces. A continuación, sigue caminando hasta el final y pulsa el interruptor para desactivar los campos de fuerza. Regresa al interruptor que aún no has pulsado y presiónalo para extender el puente. Desde aquí, activa el conmutador del camino de enfrente para extender también el otro puente. Cuando todos los puentes estén listos...



5. ... salta sobre el camino de enfrente aprovechando los puentes recién extendidos y pasa la puerta que encontrarás al final. En este lugar, si aprietas la pared obtendrás un paquete de salud. Una vez lo hayas hecho, abandona la habitación para que la acción conmute de nuevo a la Reina.



6. Camina hacia delante y hacia la izquierda, dejando que Panaka se encargue de los androides. Activa el conmutador que te encontrarás en el lado izquierdo de la pared y regresa a la posición inicial. Después, atraviesa la puerta que se acaba de abrir en la pared de enfrente. Al final de las escaleras, cruza las puertas abiertas, pulsa el interruptor para conseguir un Lanzador de Misiles y salta por la ventana sobre la repisa de la izquierda.

7. Sigue por la repisa hasta llegar a otra ventana. Métete dentro y asegúrate de apretar el panel secreto de la pared de debajo de las escaleras para conseguir Salud y un Detonador Térmico. Abandona la habitación pulsando el interruptor y destruye las dos Torretas de Armas con la ayuda del Lanzador de Misiles. Continúa por la siguiente puerta que veas en el lado izquierdo, recoge todos los potenciadores y empuja la pared para descubrir una habitación secreta.



8. Regresa al pasillo y sigue por la última puerta de la izquierda. En este pasillo, toma la siguiente puerta a la derecha, pulsa el interruptor y recoge la Salud. Después vete y sigue hasta el final del pasillo, tomando la última puerta de la izquierda. Recoge la Llave Azul que te encontrarás allí y vuelve al principio de ese pasillo, para continuar por la puerta de la derecha por la que no has pasado antes.

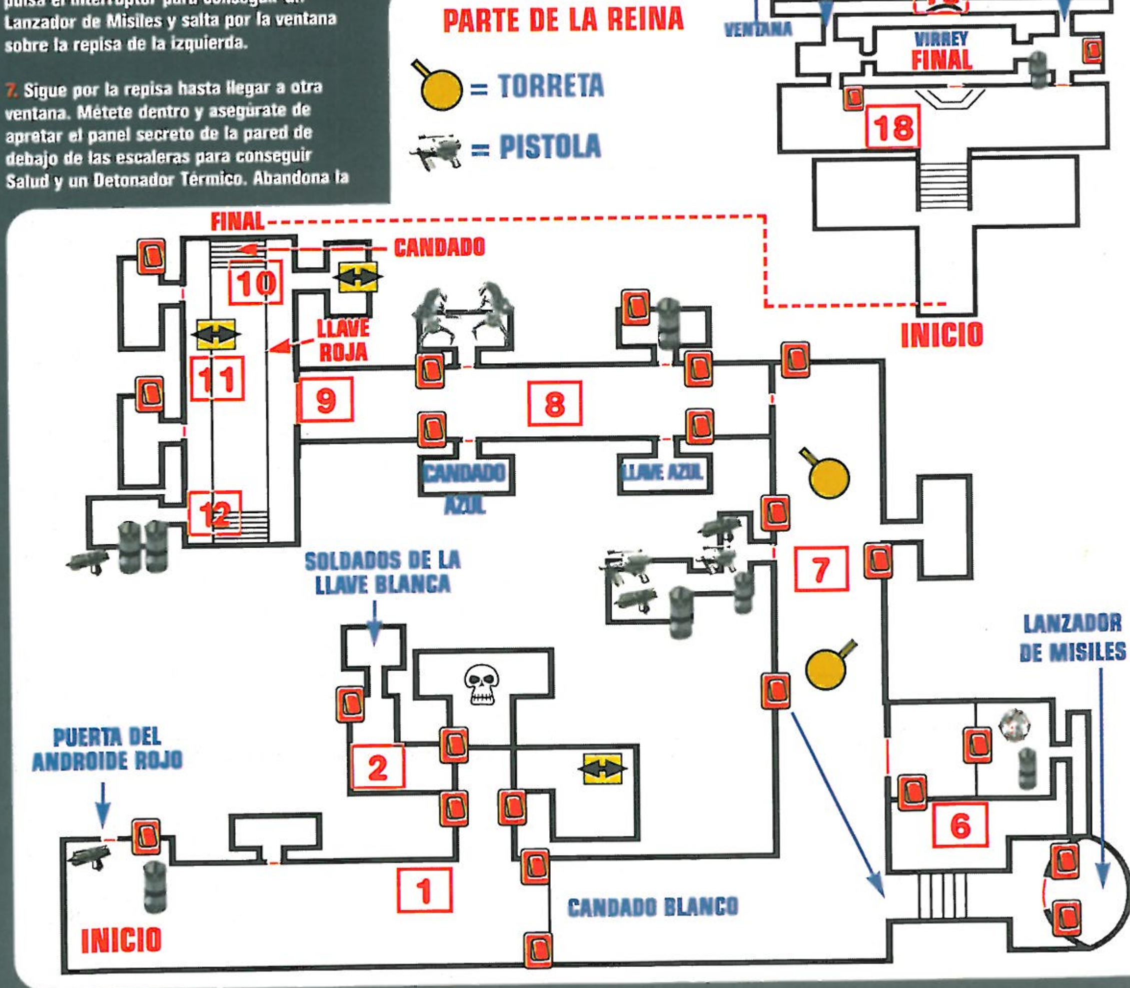


9. Usa la Llave Azul en la Cerradura Azul y regresa corriendo al final del pasillo para cruzar la puerta de la Llave Azul, que ya se ha abierto.
Aparecerás en una gran habitación donde debes encontrar una Llave Roja. Está situada en una de las columnas más próximas a la derecha de tu posición inicial, así que...



10. ...ve a la derecha y toma la primera puerta a mano derecha. Estira hacia el pasillo la caja que hay dentro. A continuación, desciende las escaleras hasta el nivel del suelo y estira la caja que encontrarás junto al ascensor hasta situarla directamente bajo el agujero de las rejas. Una vez hecho esto, debes regresar a la primera caja y empujarla a través del agujero sobre la segunda caja.





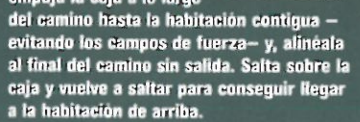
11. Cuando lo hayas hecho, debes arrastrar las dos cajas hasta que estén bajo la columna donde se esconde la Llave Roja. Vuelve al nivel superior, salta sobre las rejas que hay encima de la parte más alta de la segunda caja y, desde aquí, salta contra la columna para conseguir hacerte con la Llave Roja. Una vez la tengas, dirígete a la Cerradura Roja y utiliza la llave.



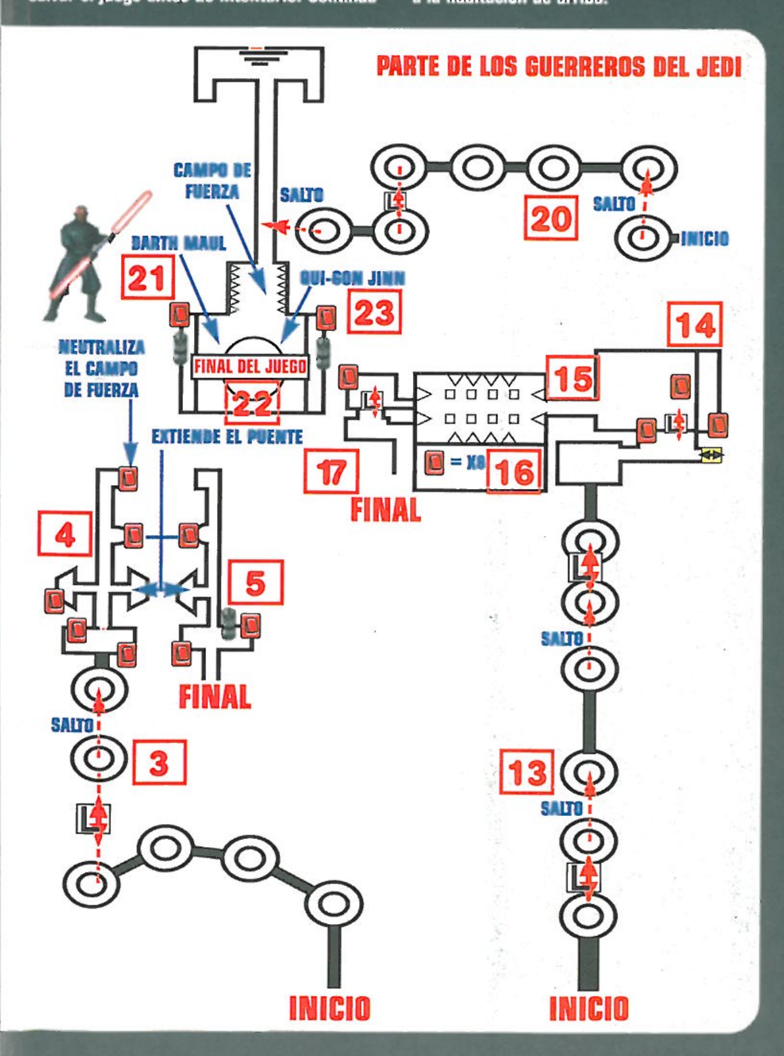
12. Pasa la puerta de la Llave Roja de la planta baja para conseguir algunos potenciadores. Después, ve por la Puerta Roja del final de las escaleras para completar esta parte del nivel.

13. Cuando la acción vuelva a conmutar a Obi-Wan, toma el ascensor del primer anillo para bajar al siguiente nivel. Entonces, salta al anillo que tienes justo delante y debajo de ti —ten en cuenta que es un salto extremadamente difícil, así que lo mejor que puedes hacer es salvar el juego antes de intentarlo. Continúa a lo largo del anillo hasta el siguiente punto sin salida y vuelve a saltar cruzando y hacia abajo —vuelve a tratarse de otro salto complicado— hasta el siguiente anillo. Llegado a este lugar, debes subir con el ascensor y cruzar la puerta que aparezca delante de ti.

14. En esta nueva habitación debes pulsar el interruptor para hacer subir el ascensor. Sube y después salta sobre la repisa de la derecha. Ahora activa el conmutador que hay contra la pared, déjate caer, pulsa el interruptor para hacer bajar el ascensor y de nuevo para que suba y devuélvelo a la posición inicial.



15. Ahora puedes estirar la caja de la pared de fuera, así que, ponla encima del ascensor y pulsa de nuevo el interruptor para bajarlo a la planta baja. Estira o empuja la caja a lo largo del camino hasta la habitación contigua —evitando los campos de fuerza— y, alinéala al final del camino sin salida. Salta sobre la caja y vuelve a saltar para conseguir llegar a la habitación de arriba.



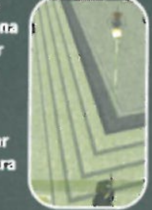
16. Los interruptores de esta sala se corresponden con la posición de los campos de fuerza de abajo. Para conseguir crear un pasillo seguro debes observar el panel que hay encima de cada uno de los interruptores azules. Si el círculo rosa está en la línea de arriba, el interruptor de debajo debe tener la línea vertical apuntando hacia arriba. Si por el contrario, el círculo está en la línea inferior, el interruptor debe apuntar hacia abajo. Juega con ellos hasta que todos estén en la posición adecuada. Cuando lo hayas hecho, déjate caer y cruza la habitación.



17. Al llegar al final, pulsa el interruptor para hacer bajar el ascensor y poder subir un nivel. Sigue por el camino junto a las puertas. La acción pasará de nuevo a la Reina.

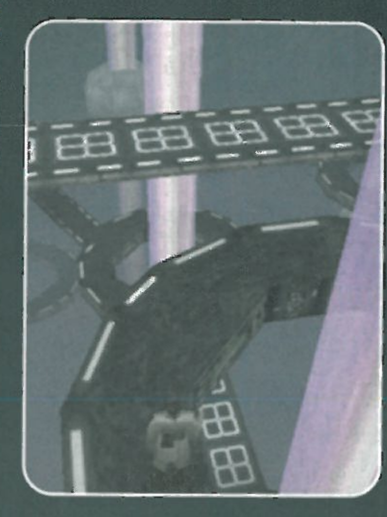


18. Deja que Panaka se encargue de la primera remesa de androides. Una vez lo haya hecho, hazte con el control de la Torreta y elimina a todos los Destructores que aparezcan. Cuando los hayas aniquilado, corre hacia delante, sube las escaleras y ve hacia la izquierda, cruzando la puerta.



19. Sigue corriendo hacia delante, salta por la ventana sobre la repisa y sigue por ella hasta que encuentres una segunda ventana abierta. Entra por ella, recoge el botiquín y sal por la puerta de la derecha para encontrarte con el Virrey.

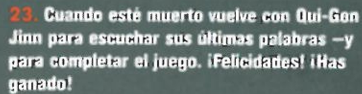
20. Dispara a todos los androides que te encuentres y al final dispara también al Virrey. Una vez lo hayas hecho, la acción volverá a pasar a manos de Obi-Wan, así que sigue hacia delante y salta al anillo de la derecha. Sigue el camino del anillo hasta un punto sin salida. Utiliza el ascensor del anillo para ascender un nivel y sigue adelante hasta el siguiente anillo. Entonces salta sobre la pasarela horizontal.



21. Ve hacia la izquierda, atravesando las puertas del final. Ahora debes atravesar los campos de fuerza rojos que se encienden y se apagan periódicamente. Al llegar al final, verás como Darth Maul mata a Qui-Gon. Espera a que los campos de fuerza se abran y entonces crúzalos corriendo y empieza a saltar y a atacar a Darth Maul con todas tus fuerzas.



22. Mientras luchas puedes conseguir Salud gracias a cualquiera de los dos paneles secretos mostrados en el mapa. Deberás realizar complicados saltos sobre las rampas para poder pasar de una a otra. Intenta mantenerte cerca de Darth Maul mientras luches, ya que posee la capacidad de dispararte rayos rojos desde lejos —y usa únicamente en todo momento tu sable de luz. Cuando su salud haya disminuido lo suficiente, huirá hacia el otro extremo de la habitación y de nuevo hacia el puente del medio. Es exactamente ahí donde debes matarlo. ¡Venga! ¡HAZLO!

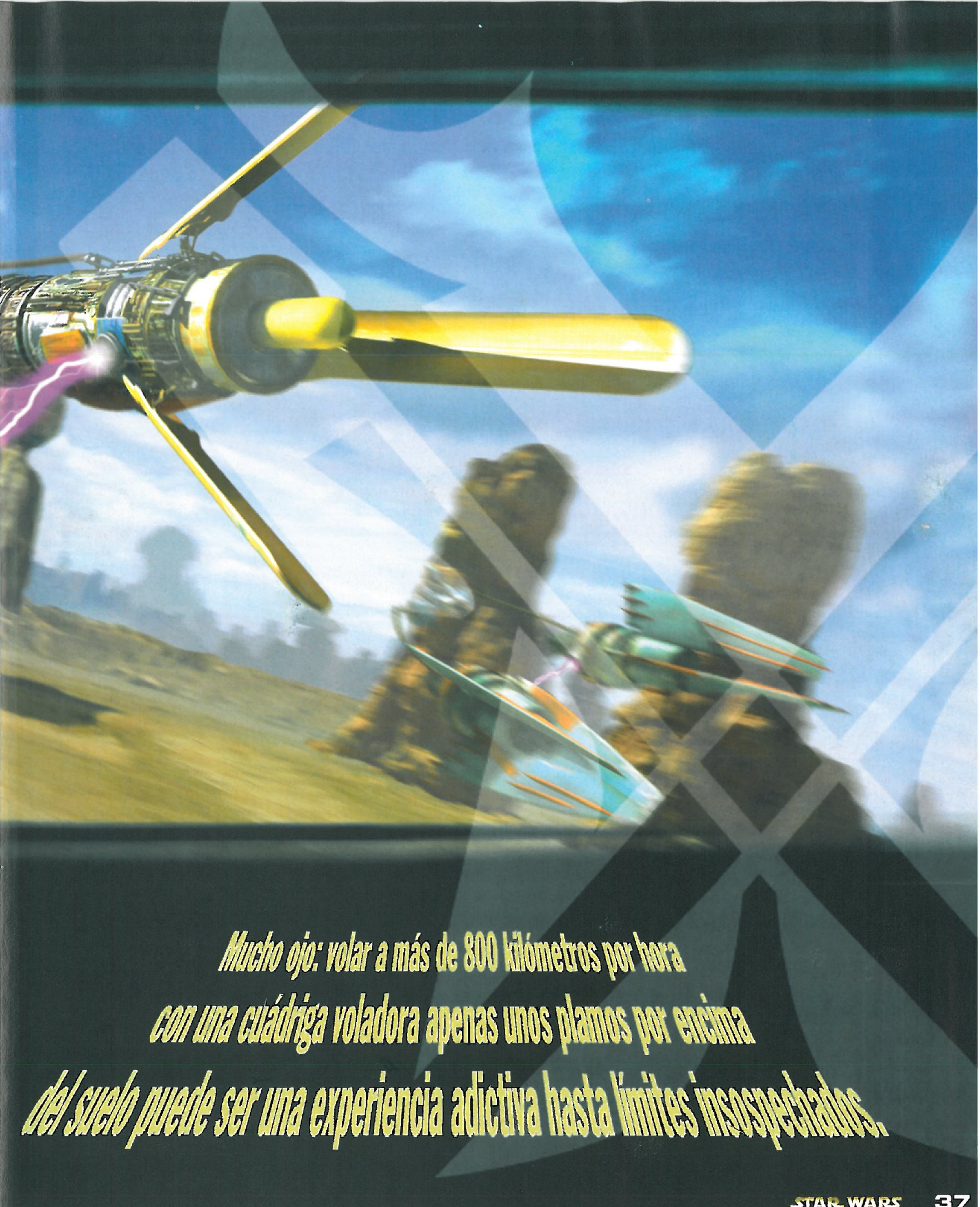


23. Cuando esté muerto vuelve con Qui-Gon Jinn para escuchar sus últimas palabras —y para completar el juego. ¡Felicidades! ¡Has ganado!





STAR WARS™ EPISODIO I RACER™



Mucho ojo: volar a más de 800 kilómetros por hora con una cuádriga voladora apenas unos plamos por encima del suelo puede ser una experiencia adictiva hasta límites insospechados.

CONDUCTORES, ¡A SUS PUESTOS!

La carrera tiene como escenario la peligrosa superficie del planeta y hay un total de 21 conductores dispuestos a tomar la salida para convertirse en el campeón de carreras del universo. Muchos de ellos dejarán de ser un obstáculo en tu camino a la victoria gracias a las mejoras que obtienes al ganar las etapas. Lo que significa que la parte dura son las decisiones iniciales. Pilotos, a sus posiciones.

PILOTOS Y VEHÍCULOS



Aldar Beedo
MANTA RANAIR MARK IV FLAT-TWIN TURBOJET
Un conductor profesional, pero, desgraciadamente, su máquina no está muy bien diseñada y es lenta. Si quieres tener alguna opción, no se te ocurra escogerlo. Es bastante inútil.



Anakin Skywalker
MODIFIED RADON-ULZER 620C RACING ENGINES
No es el corredor más rápido de la galaxia, pero tanto la tracción como el sistema de refrigeración lo compensan de una forma admirable. Especialmente si usas la Fuerza.



Ben Quadinaros
BALTA-TRABAAT BT310/
Increíblemente rápido, pero tardará una eternidad y media en conseguir llegar a lo más alto. Si topas con cualquier cosa, sufrirás daños irreparables. Tiene una increíble capacidad para explotar. Malo.



Boles Roor
BIN GASSI RACING ENGINES QUADRIJET 4BARREL 904E
El hijo predilecto de Mos Espa. Consigue la máxima velocidad, pero como los demás atributos son bastante pobres, es exclusivamente para los verdaderos expertos.



Bozzie Baranta
SHELBA 730S RAZOR
El joven Bozzie es un conductor un poco inexperto. Su manera de tomar las curvas deja bastante que desear. De todas maneras, si mejoras los frenos neumáticos de aire tendrás un bonito y equilibrado vehículo de carreras. Los novatos agradecerán su fácil manejo.



'Bullseye' Navior
IRATEQ RQ 550C DART
Bullseye es un tipo muy equilibrado. Además, el vehículo es también muy chulo. Su gran tracción y refrigeración lo convierten en un ganador, así que, mejora la velocidad y tendrás un auténtico campeón.



Ark 'Bumpy' Rose
VOKOFF STROOD PLUG-8G 927 CLUSTER ARRAY
¡Menudo inútil! Una aceleración fantástica en la salida de la carrera, pero debido a su escasa velocidad máxima es muy improbable que consigas ganar. Espinoso.



Clegg Holdfast
KEIZAAR-VOLVEC KV9T9-B WASP
Clegg es periodista de profesión. Esto explica claramente porque su vehículo es más bien patético. Un gran manejo, pero sus frenos son bastante amortiguados. Mejora la velocidad y ten cuidado con las curvas cerradas.



Dud Bolt
VULPTEREEN RS 557
Bolt es guardaespaldas y además, está un poco tarado. Conduce de una forma absolutamente agresiva. Puede presumir de una gran tracción de salida, pero de nada más. Su sistema de refrigeración es una porquería, así que correrá fatal en la calurosa Tattooine.



Ebe Endocott
JAK RACING J930 DASH 8, SPLIT X CONFIGURED
El brillante Endocott posee el mejor vehículo de carreras y además, lo sabe. Los frenos de aire pueden ser mucha más buenos, pero esto se soluciona fácilmente con las mejoras. Un vehículo de ensueño.



Elan Mak
KURTOB KT 410C
Mak siempre está resentido con una cosa u otra. Puede ser por su estúpido nombre. Como es un pobre chaval, tiene poca pasta para gastar en su vehículo, así que esa cosa llamada Kurtob es tan inútil como su nombre. A evitar.



Fud Sang
BOKKAN RACE ENGINEERING BRE BLOCK 6 TRI-RAM
Sang es un presidiario, por lo tanto conduce de una forma bastante guarra. No es un mal vehículo para empezar, pero no es nada excepcional y necesita muchas mejoras.



Gasgano
CUSATOM ORD PEDROVA
Uno de los favoritos en Tatooine, pero no es de los más cañeros. Su buena tracción y sus pocas reparaciones le dan una cierta ventaja. Asegúrate de mejorar su sistema de refrigeración tan pronto como te sea posible.



Mars Guo
COLLOR PONDRAT PLUG 2 BEHEMOTH
El bocazas de Guo siempre se mete en problemas. Afortunadamente, su vehículo es lo suficientemente poderoso como para dejar atrás a muchos competidores gracias a su excepcional tracción. Un especialista en vuelcos y emociones.



Mawhonic
GALACTIC POWER ENGINEERING GPE-3130
El loco de Mawhonic es demasiado inútil como para ser bueno en las carreras. Su vehículo posee una mala aceleración y una escasa velocidad máxima, pero al menos su sistema de refrigeración evitará que se caliente.



Neva Kee
FARWAN AND GLOTT FG 8T8 TWEIN BLOCK 2 SPECIAL
Más parecido a una nave espacial que a un vehículo de carreras, el conjunto de Kee le permite una fantástica tracción y aceleración. De todas maneras, no resulta ninguna maravilla.



Ody Mandrell
EXELBROK XL 5115
Mandrell es muy enérgico. Prepárate para una conducción temeraria al máximo. Buena aceleración y reparaciones, pero no esperes nada realmente excepcional.



Ratts Tyerell
VOKOFF-STROOD TITAN 2150
Invencible sólo en Ando Prime, Tyerell es un tipo muy majo que tiene un vehículo que no es ninguna maravilla. Su lenta aceleración resulta un gran inconveniente en los circuitos con muchas curvas.



Sebulba
COLLOR PONDRAT PLUG F MAMMOTH, SPLIT X CONFIGURED
¡Ten cuidado con los trucos rastreros! Su vehículo posee una gran velocidad límite, así que pisa a fondo y no mires atrás. De todas maneras, la aceleración de Seb es bastante brusca.



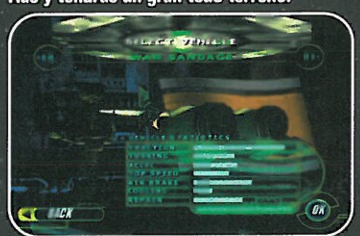
Slide Paramita
PIZER-ERROL STINGER 627 S
No es el más versátil de los conductores, pero su excelente refrigeración y pocas reparaciones hacen que se le perdonen un montón de defectos. Incrementa su velocidad con las mejoras obtenidas de tus victorias y tendrás un gran todo terreno.



Teemto Pagalies
IRDANI PERFORMANCE GROUP THE IPG-X1131 LONGTAIL
Pagalies es el orgulloso propietario de los mayores motores de la galaxia. ¡Gran tracción, velocidad y todo lo que necesitas! Se mejora fácilmente.



Toy Dampner
TURCA 910 SPECIAL
Toy resulta especialmente, competitivo en Oovo IV. Un vehículo fantástico lo mires por donde lo mires. Con una tracción suprema que evitará que tengas dificultades para ganar. Su gran aceleración resulta ideal para las últimas pistas ventosas.



Wan Sandage
ELSINORE-CORDOVA TURBODYNE 99-U
Uno de los mejores corredores del circuito. Wan posee un vehículo muy bueno si prescindimos de la refrigeración y las reparaciones. Además, le encanta llevarse un bocadillo a las pistas. Era broma.

PIEZAS DE REPUESTO

De la gran cantidad de piezas de repuesto que puedes conseguir para tu vehículo, a continuación te indicamos las que más te conviene tener:

TRACTION:
R600 Repulsorgrip:
6000 Truguts

TURNING:
Estabilizador de Control:
7500 Truguts

ACCELERATION:
Inyector Mag 6:
14000 Truguts

TOP SPEED:
Block6 Thrust Coil:
20000 Truguts

AIR BRAKE:
Freno de aire Quadrijet:
140000 Truguts

COOLING:
Bomba Refrigerante Turbo:
5400 Truguts

REPAIR:
Cluster2 power Plug:
7000 Truguts

Y LOS GANADORES SON:

De todos los vehículos entre los que puedes escoger, ¿cuáles son los más indicados para las pruebas a las que te enfrentas? No te preocupes. Aquí tienes la lista de especificaciones ideales:

POR TRACCIÓN
Wan Sandage
Neva Kee
Bullseye Navior

POR GIRO
Slide Paramita
Bullseye Navior
Neva Kee

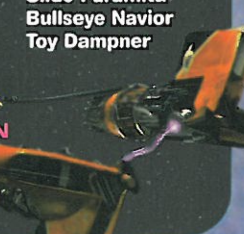
POR ACELERACIÓN
Neva Kee
Ark Bumpy Roose
Toy Dampner

POR VELOCIDAD PUNTA
Sebulba
Ben Quadrinaros
Boles Roor

POR FRICCIÓN
Wan Sandage
Toy Dampner
Bullseye Navior

POR REFRIGERACIÓN
Slide Paramita
Bullseye Navior
Ebe Endecott

POR REPARABILIDAD
Slide Paramita
Bullseye Navior
Toy Dampner



CARRERA 1 Carrera de entrenamiento en Boonta

CIRCUITO AMATEUR

Un simple inicio. Aquí no encontrarás prácticamente nada que te ocasione problemas. Aprovecha estas pistas para conseguir valiosos Truguts con los que mejorar tus naves. Guárdalos para un pelín más tarde, cuando la acción realmente se caliente.

▶ 1 Las primeras pistas están diseñadas para que te acostumbres a derrapar en las curvas. Como un deslizador en un juego de carreras arcade – lleva tu vehículo por la segunda y tercera pista y perderás el mínimo de velocidad. Mientras estés en la pista principal perderás velocidad. Empieza también a acelerar en los tramos rectos.



▼ 2 Para tomar esta curva, hay una manera fácil y otra difícil. Lo que hace todo el mundo es dirigir el vehículo alrededor de la pista. La forma sencilla consiste en subir a los montículos, del punto A al punto B. Es temerario, sí, pero eso siempre resulta más divertido.



3 Suponiendo que no los hayas perdido ya, evita las agrupaciones de vehículos tirando un poco hacia el lado derecho. Si te apetece un poco de emoción, peligrosa pero estimulante, aprieta descaradamente en este tramo. ▶



▼ 4 En este momento te diriges de nuevo hacia el cañón. Es básicamente un tramo recto, así que pisa un poquito el acelerador. Sólo tienes que asegurarte de no calentarte demasiado en el desierto.

◀ 5 Probablemente la única curva peligrosa de todo el circuito. Gira por el primer sitio peliagudo y da un coletazo para conseguir hacerte con la siguiente curva estrecha. Una curva en forma de S abierta no es tan complicada como parece y dentro de unas cuantas pistas será casi tu hábitat natural.

▼ 6 Debes ser un conductor habilidoso para evitar tragarte las paredes del cañón en este punto. Dirígete hacia la luz cada vez que inclines el vehículo a la izquierda antes de enderezar para salir y así estarás a salvo.



▼ 7 La última recta. Pisa tan a fondo como te atrevas, esquiva las rocas y cruza la línea de llegada. Estrellarte contra algunas rocas no resulta fatal, pero siempre es mejor evitarlo.



CARRERA 2 Pista de carreras Mon Gazza

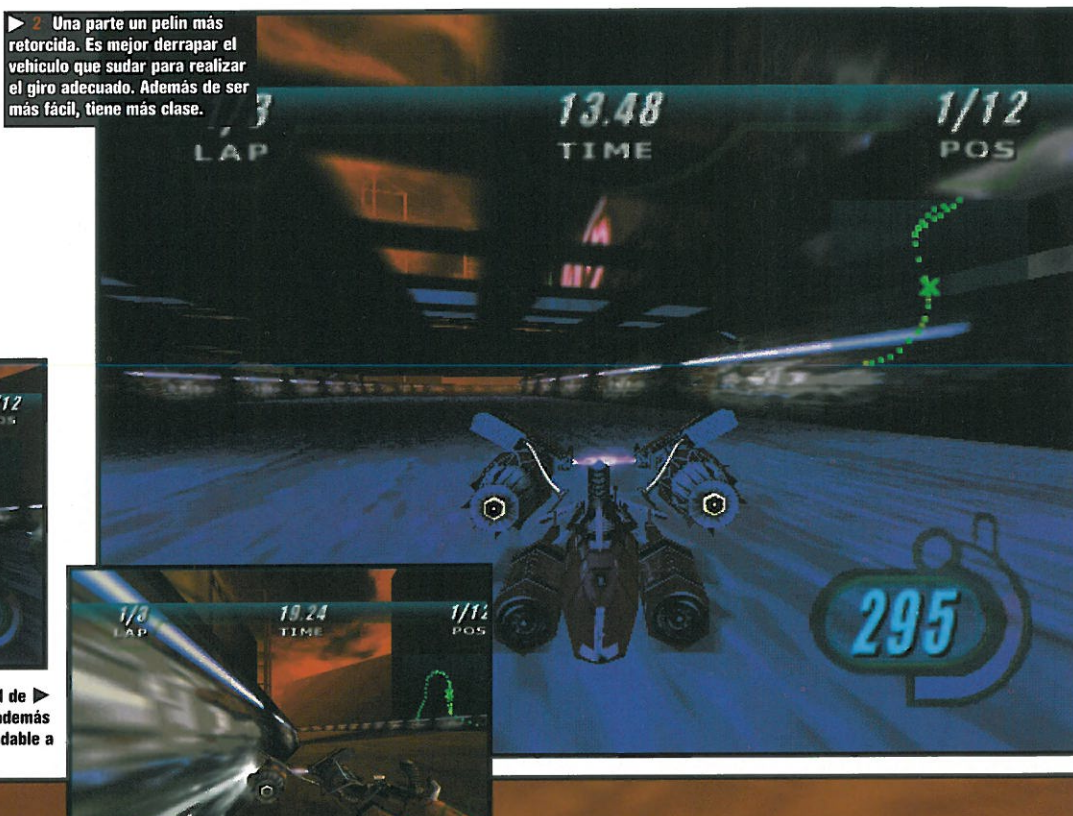
CIRCUITO AMATEUR

La carrera más rápida de todo el juego. No debería llevarte más de un minuto cada vuelta. Y eso si vas arrastrándote. Conduce frenando y acelerando y todos los demás pilotos estarán pegados a tu culo.

▼ 1 Pon el vehículo a la máxima velocidad desde la salida, levanta el pie del acelerador y entonces, pega un fuerte acelerón de nuevo al derrapar por la curva.



▶ 2 Una parte un pelín más retorcida. Es mejor derrapar el vehículo que sudar para realizar el giro adecuado. Además de ser más fácil, tiene más clase.



3 No importa un bledo que camino tomes, pero el de ▶ la derecha es probablemente más aconsejable –además de ser más recto, te lleva de una forma más agradable a la siguiente curva cerrada a la izquierda.



▼ 4 Aprieta el acelerador al salir de la curva –si te atreves– y cruzarás victorioso la meta. ¡Ya sólo quedan dos tramos cortos antes de que llegar al final!

CARRERA 3 La carrera salvaje de Beedo

CIRCUITO AMATEUR

Ando Prime pone el escenario para la tercera carrera de esta saga. Gracias al frío polar que hace, puedes usar el acelerador al máximo, pero necesitarás un vehículo con una tracción excepcional para vencer las pendientes resbaladizas.

▶ 1 En la primera vuelta sólo puedes tomar un camino, pero en las siguientes vueltas puedes precipitarte a través de la carpa roja de la derecha. La pista en este tramo es tan recta que aburre, así que ya sabes: ¡pisa el acelerador al máximo!



▼ 2 Escoge el camino de la izquierda y estréllate contra la pared de hielo para abrir un atajo recto –ahorrando unos preciosos segundos– a través de la cueva.

▼ 4 A continuación, deja el lado de la montaña de forma segura situándote en el centro y levantando un poco el pie del acelerador antes de llegar a la cima. Deberás tener un dominio perfecto del hielo de debajo para evitar deslizarte en exceso.

3 Una vez hayas cruzado el puente, la carretera se tuerce hasta entrar en una caverna y pasa bajo una cascada. Acelera para superar el agua sano y salvo. ▶



ARCO
5
6
4
TÚNEL
DESPEÑADERO
ARCO DE HIELO
LAGOS DE HIELO
CASCADAS
CAÍDAS
3
ARCO
PUENTE
ROCAS
COLUMNAS DE PIEDRA
RAMPA
2
ROCAS
7
INICIO
1
ARCO

▼ 5 Comprueba las banderas del lado de la carretera y empieza a acelerar. Indican una serie de barrancos que serán tu perdición si llegas a caer en ellos.

▼ 6 Gira a la derecha cruzando la nieve para evitar los peligros de la cueva helada. Esto te situará en fácilmente cabeza.



▼ 7 En lugar de girar bruscamente para evitar la formación rocosa de la línea de salida-llegada, úsala como rampa y vuela hasta lo más alto.



CARRERA 4 Aquilaris Classic

CIRCUITO AMATEUR

Vigila con el arriesgado aquaplaning en el mundo oceánico de Aquilaris. Has de ser extremadamente experto en el arte de conducir tu vehículo por las curvas y anticiparte a los deslizamientos mediante balanceos y patinazos. De todas maneras, esto tampoco te será muy útil cuando la pista se vea cortada por el abrir y cerrar de las esclusas de aire.

▼ 1 Conduce tu vehículo de carreras a través de los primeros túneles de este lado para coger el mejor ángulo de salida. Si tomas el camino de la derecha en la última bifurcación, tendrás más espacio para girar en la siguiente curva.



▼ 2 Aprovecha las rampas para saltar sobre tus contrincantes. Simplemente debes asegurarte de retirar la palanca en el aterrizaje, o tu vehículo se estrellará aparatosamente contra las rocas y sufrirás un montón de daños graves.



▼ 3 El túnel de delante está dividido en dos, pero ambos están cortados por esclusas de aire. Comprueba la barrera negra y amarilla y la barrera que hay a lo largo de la pista. Si la primera está cerrada, la segunda estará abierta. Corre por el centro de la pista y confía en tus reflejos para meter el vehículo a toda pastilla por el lugar adecuado.



▼ 4 Salta de la rampa de la izquierda de la pista para evitar los pozos. El agua aminora bastante tu velocidad, así que siempre es mejor evitarla.

5 De nuevo, otro punto complicado. Da la máxima potencia a tus cilindros mientras circulas por el tramo central, después deja ir el pie del gas para tomar la curva antes de saltar de nuevo sobre el acelerador cuando la hayas superado. A pesar de todo, es bastante sencillo. ▶



TÚNEL
4
3
PUERTAS
SALTO
TÚNEL
TÚNEL
2
SALTO
TÚNEL
BLOQUES
TÚNEL
5
1
INICIO

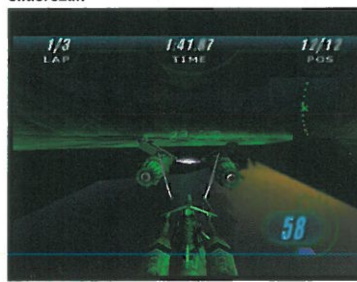
CARRERA 5 Malastare 100

CIRCUITO AMATEUR

Una carrera rápida no apta para cardíacos que atraviesa los llanos desérticos de Malastare. La pista transcurre sobre lagos de metano, de manera que la tracción juega un papel importante. Además hay un gran salto con el que tienes que ir con cuidado al final de la pista, así que, ¡a ver si te atreves con esto!

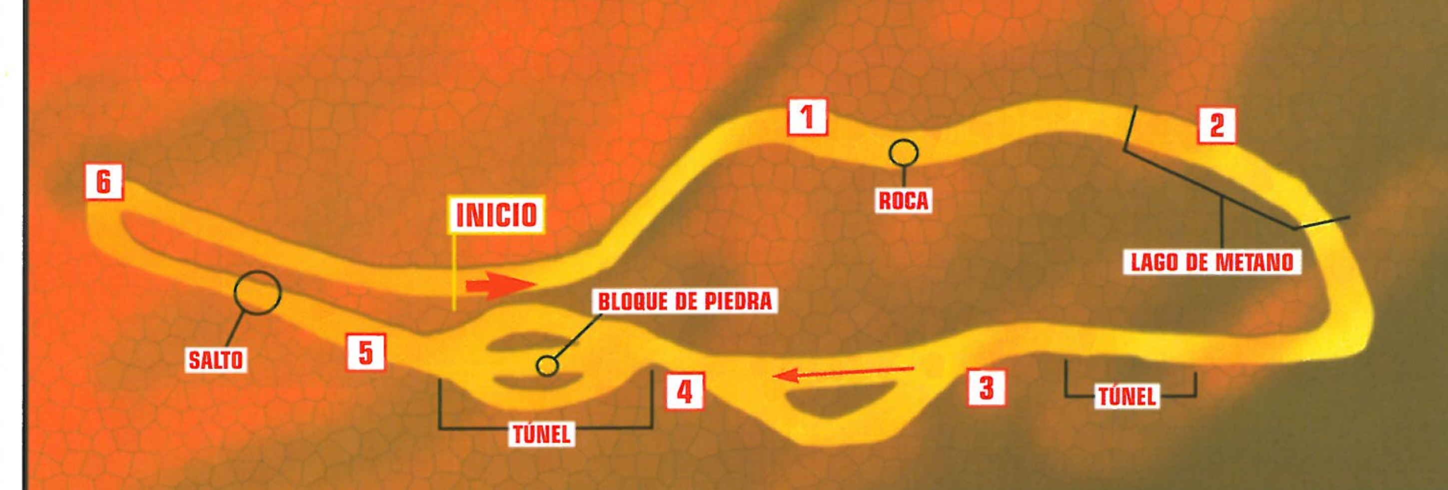
◀ 1 Vigila con la roca que hay en medio de la pista. Ve por uno de los carriles centrales o atente a las consecuencias. Esquivarla de manera violenta en el último momento tampoco resulta la mejor solución. Tan pronto como te eches hacia la izquierda o la derecha te irás directamente contra la pared. Para mayor seguridad, lo mejor es evitar el encuentro.

▼ 2 Pisa el acelerador para cruzar zumbando el lago de metano, pero derrapa el vehículo en la curva para encarar el punto de salida cuando empieces a enderezar.

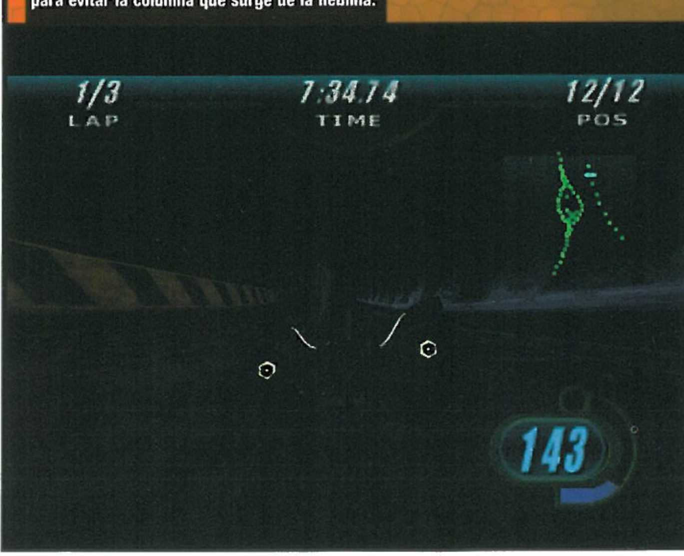


▼ 3 Toma el tramo de la derecha para ir por el camino más recto. Como consecuencia, sufrirás algunos daños, pero salen a cuenta, ya que ganas cierta distancia respecto a tus competidores.





▼ 4 La ruta más rápida es la que tira recto por el medio del túnel. Gira un pelín el vehículo para evitar la columna que surge de la neblina.



▼ 5 Acelera fuerte para superar el abismo que se encuentra delante. Si no lo haces a tiempo te estrellarás y tu nave arderá y, probablemente perderás la carrera. ¡Ja ja ja! ¡Tómatelo con calma! Aún no estás fuera de peligro. Al menos, no del todo.



▼ 6 La primera de las curvas donde realmente se tiene que frenar. Un giro muy peligroso que te obliga a frenar y no sólo a levantar el pie del acelerador. Derrapa para mantener tanta velocidad como te sea posible. A la salida pisa el acelerador a fondo.



CARRERA 6 Venganza

CIRCUITO AMATEUR

De nuevo con estos malvados presidiarios. Oovo 12 es una colonia carcelera, de manera que debes estar preparado para la conducción temeraria de tus adversarios. Los tubos de mineral antigravitatorio añaden problemas, así que intenta evitar los cantos rodados que se te acercan.

▶ 2 Zigzaguea a través de los ventiladores o estos te harán pedacitos. Empieza por la derecha, cruza la pista y, de nuevo a la izquierda, para salir a salvo.



▼ 3 No dejes de apretar el acelerador mientras disparas a través del tubo de anti-gravedad. Vigila los cantos de metal que bloquean el camino mientras vas aumentando la velocidad.

▶ 1 Levanta el pie del acelerador para pasar el gran loop al que te acercas. Un grupo cercano de galones marca el camino, úsalos con inteligencia o irás a dar con tus huesos en la pared. ¡Y no es lo que más te conviene!



▼ 4 Evita la gran viga que hay en el centro del camino ya que de lo contrario destrozará tu vehículo con una facilidad increíble. Tanto si te ladeas a la izquierda como a la derecha te asegurarás de no perder velocidad. Además, un giro brusco es una alternativa carente de toda clase.



▲ 5 Vigila con el paso inmediato de anti-gravedad a gravedad completa. Tu vehículo girará bruscamente. Enderézalo rápidamente y esquiva las columnas. ¡También puedes dar un giro de 360º!



▲ 6 Cuando salgas corriendo del túnel, estarás boca abajo, así que pega un coletazo hacia abajo para corregir el ángulo y encara la siguiente curva hacia la línea de llegada. Frena en el último giro a la izquierda.

CARRERA 7 Carrera de las minas de especias

CIRCUITO AMATEUR

Regresa a Mon Gaza para la última etapa del circuito amateur. En esta ocasión, el circuito está lleno de desvíos, de manera que hay un montón de oportunidades de adelantar a tus contrincantes. Sólo has de vigilar las curvas peligrosas y las pesadas máquinas de construcción que hay esparcidas a lo largo de la pista.

▶ 1 El camino de la izquierda es, teóricamente, el más rápido. Sólo te has de asegurar de ser lo suficiente habilidoso con los frenos y los giros para evitar todos los obstáculos. Si no es así, siempre te queda el camino lento de la derecha.

▼ 2 Pasa rápidamente bajo la grúa gigante para tomar el camino más rápido, pero vigila, porque en este momento está en marcha. Cada vuelta, la condenada máquina se mueve, así que no te esfuerces en aprenderte el camino de memoria, porque en ese caso te la acabarás tragando.

INICIO
1
POBLADO
6
TÚNEL
ROTONDA
4
MÁQUINA
DESPEÑADERO
3
2
PUENTE
5

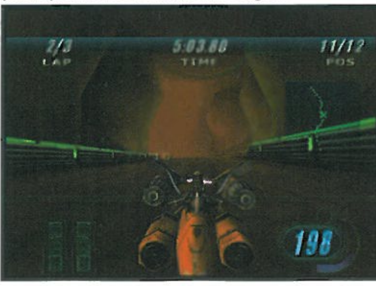
▼ 3 La pista se estrecha notablemente y, a continuación se divide en tres. Evita un montón de problemas escogiendo la pista central. Las dos rutas de los lados presentan muy pocas diferencias. Si tomas alguna de las dos pistas de los extremos, ¡corre!



▼ 4 La segunda gran máquina a evitar. Se trata de un cargador de mineral que se desplaza por la arena, moviéndose bastante rápido, de manera que tira bruscamente a la derecha o evita el encuentro hasta que haya pasado.



▼ 5 La mala visibilidad hace que este tramo sea realmente complicado. Aprovecha las vueltas de entrenamiento para aprenderte el camino más seguro.



▼ 6 Mantén un ojo en el radar y sigue el camino. Si golpeas las vigas de acero de los túneles con forma de sacacorchos sufrirás un montón de daños, como por ejemplo, girar sin control hasta salir fuera de la pista y explotar. Así que no vayas a la máxima velocidad.



CARRERA 1 Sunken City

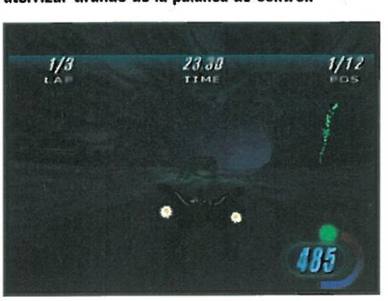
CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

De nuevo bajo los océanos de Aquilaris para esta carrera brutal. Es evidente que en algunos tramos puedes pisar el acelerador a fondo, pero los problemas vienen de la carrera a través de la ciudad. Son carreras con mucho viento que te arrancarán unos segundos de la pista a no ser que seas una bestia de la carretera.

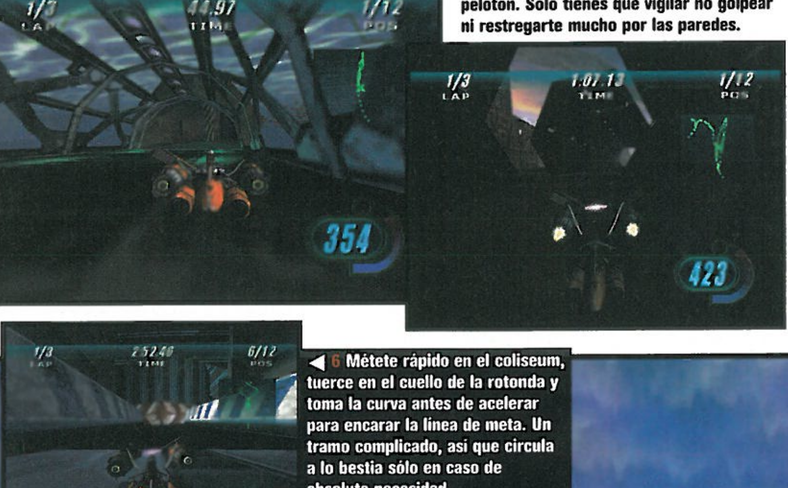
▶ 1 Esta es una oportunidad excepcional de adelantar al resto del pelotón. Toma la cabeza desde el principio metiéndote por uno de los caminos –no importa cuál– y circulando como un esquiador de slalom. Los demás corredores son un poco más precavidos, así que aprovecha y tira pisando el pedal a fondo.



▼ 2 Estos dos saltos deben aumentar tu ventaja. Evita los daños en la parte baja de tu vehículo al aterrizar tirando de la palanca de control.



▼ 3 ¡Te acercas a la esclusa de aire! Anticípate a las puertas correderas o pasa corriendo por el medio y créate un camino a través de ellas.

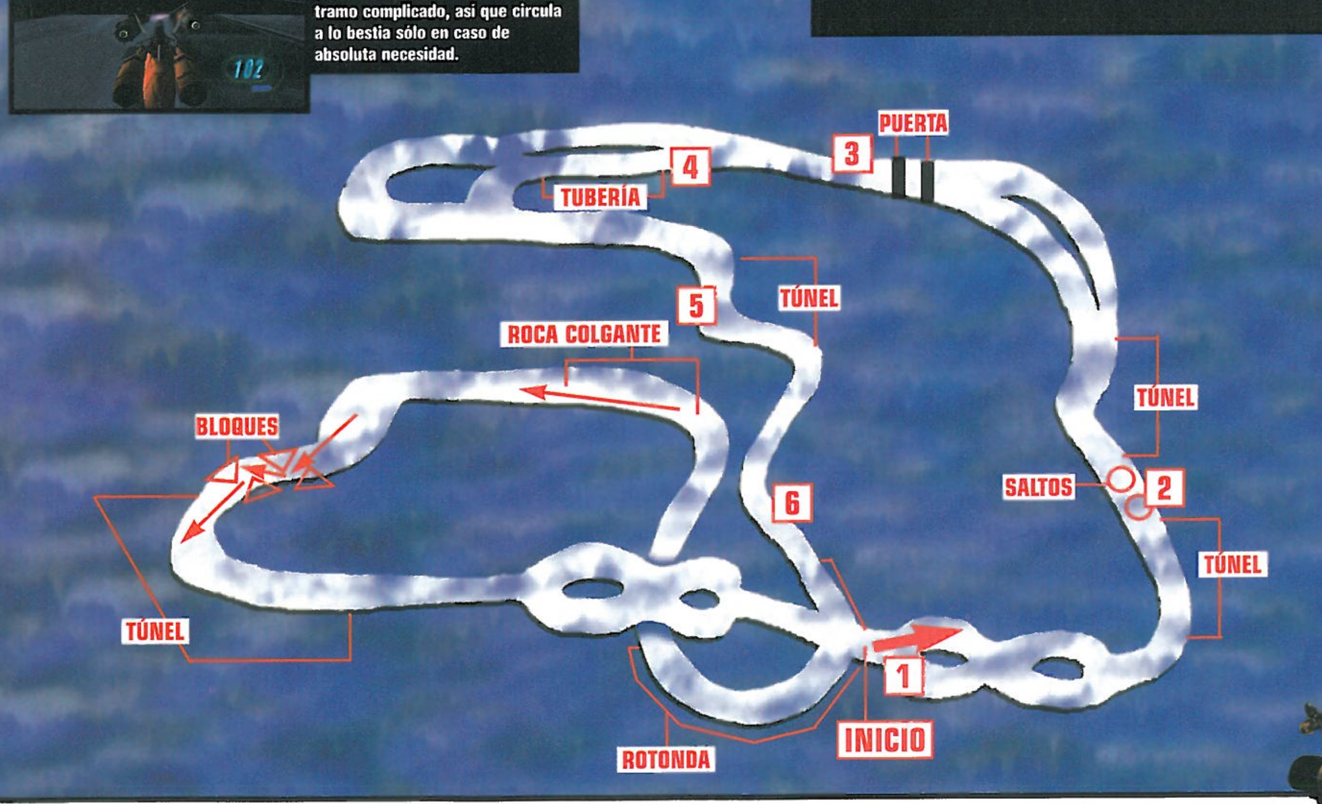


▼ 4 El conducto de la izquierda de la pista presenta menos fricción que el camino principal. Cuélate por él y evita al resto del pelotón. Sólo tienes que vigilar no golpear ni restregarte mucho por las paredes.

▼ 5 Si no te apetece, o no puedes hacerte con la rampa hacia la parte más alta del túnel, espera a la rampa que te conduce abajo. Está oculta en las sombras y si no te andas con ojo, te la pegarás. Practica este tramo en las vueltas de entrenamiento antes de enfrentarte con él en las de verdad.



◀ 6 Métete rápido en el coliseum, tuerce en el cuello de la rotonda y toma la curva antes de acelerar para encarar la línea de meta. Un tramo complicado, así que circula a lo bestia sólo en caso de absoluta necesidad.



CARRERA 2 Desfiladero Howler

CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

Ando Prime te reclama de nuevo a su desfiladero sin fin, así que prepárate para el gran salto. Hasta ahora te las has ido arreglando, pero ahora toparás con apretadas cuevas y trincheras que te van a hacer pasar un mal trago. Para poder salir airado de este circuito, pon a punto esos frenos.

1 Tras la primera vuelta, se armará un globo que protegerá tu nave en las cuevas más traicioneras. Cuidado con el inmenso pilar de hielo que invita a estrellarse contra él. Evitalo a toda costa, el choque podría ser fatal. ▶



◀ 2 Un pequeño agujero en la impenetrable pared del acantilado te permitirá acceder a un corto hatajo. Elévate ligeramente antes de tras-pasar el hueco y de lanzarte a toda velocidad.

▼ 3 El puente puede resultar problemático, así que para mayor seguridad coge la ruta de la derecha, pero acuérdate de reducir un poco la velocidad o correrás el riesgo de rozar la barrera.

LAGO
5
COLGANTE
MURO
BARANCO
4
IDOLO DE PIEDRA
MURO
PUENTE
6
CAÍDA
3
TÚNEL
2
BLOQUES DE HIELO
PUENTE COLGANTE
TIENDA
RING DE PIEDRA
1
COLUMNAS DE ROCA
7
INICIO
TÚNEL
TÚNEL
MURO

▼ 4 La bajada del precipicio puede resultar emocionante, pero también mortal. Frena antes del salto para reducir el tiempo en el aire, así ahorrarás energía para el aterrizaje.

▼ 5 Al aterrizar te deslizaras sin control por el hielo, intenta frenar y dirigete a la apertura central del fondo.

▲ 6 Baja a la sima de la izquierda y vuela por encima del techo del viaducto, así evitarás posibles percances en los estrechos huecos inferiores.

▼ 7 Deslízate por los pilares de roca y frena en seco tras cruzar los primeros pilares, después derrapa por debajo del arco izquierdo para llegar a salvo al otro lado. Fácil, ¿no?

CARRERA 3 Dug Derby

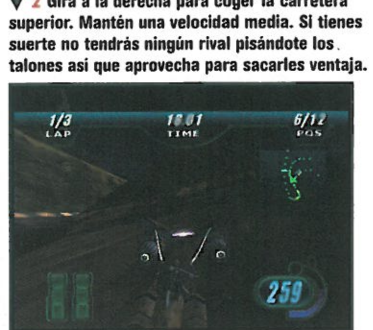
CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

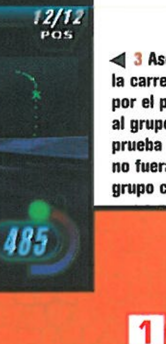
El Dug Derby, potencialmente muy peligroso, es de hecho una breve carrera fragmentada, con limitados hatajos. Abundantes esquinas conflictivas para abordar al igual que rutas oscuras, supondrán problemas incluso para los conductores más expertos. Nuestro consejo: apréndete el recorrido como la palma de tu mano.

▶ 1 En primer lugar te encontrarás con una arriesgada curva cerrada. Tómala derrapando por la izquierda y seguidamente endereza tu nave rápidamente para agarrarte al lado interior de la carretera. Mantén tu nave bien centrada, y de este modo mantendrás a raya a tus rivales.



▼ 2 Gira a la derecha para coger la carretera superior. Mantén una velocidad media. Si tienes suerte no tendrás ningún rival pisándote los talones así que aprovecha para sacarles ventaja.



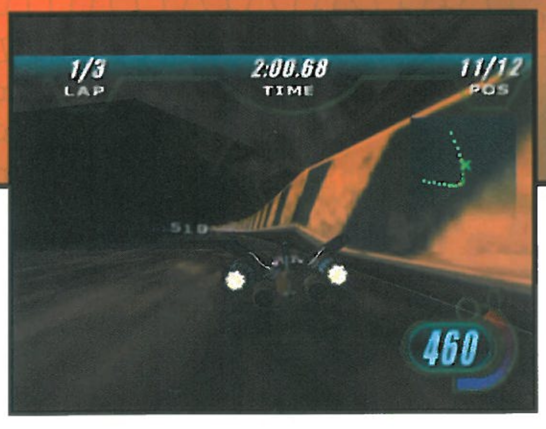


◀ 3 Asegúrate de estar bien centrado en la carretera mientras manejas tu vehículo por el pasadizo. Si has logrado adelantarte al grupo de contrincantes al principio de la prueba no deberías de tener problemas, si no fuera así manténte bien alejado del grupo central.

▶ 4 Este túnel emerge en una recta y es de los escasos tramos ideales para la combustión extra de los turbos. Ojo con la curva en S y frena a fondo antes de llegar o correrás el riesgo de chocar de frente contra la pared consiguiendo volar tu nave en pedazos.

INICIO
1
2
TÚNEL
6
TÚNEL
BANCO DE ARENA
5
TÚNEL
PUENTE
3





◀ 5 Sigue la forma clásica de tomar curvas (manténte lo más recto posible, mientras la curvas serpentean ante ti). Una vez superada la primera curva desliza tu nave al centro y dale gas.

6 Topas de nuevo con un largo trecho muy recto, en el cual puedes activar el turbo, o bien realizar unas cuantas reparaciones a tu nave. Después de todo es una carrera dura. ▶



CARRERA 4 Carrera Scrapper

CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

Esta pista fragmentada que atraviesa un paisaje industrial suspendido en el aire, está sembrada de obstáculos imprevistos que pueden causarte múltiples contratiempos . Solo decisiones tomadas al vuelo pueden evitar que tu vaina se desintegre por culpa de un despiste.



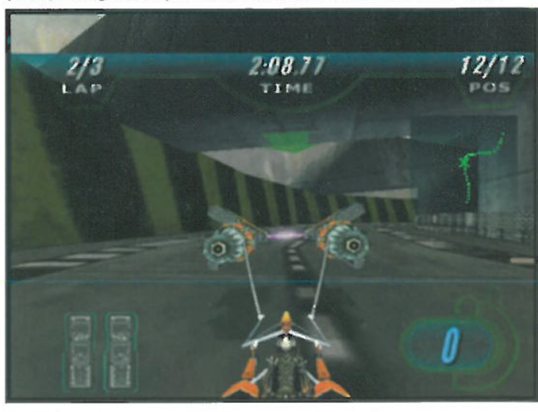
▲ 1 En este punto la pista baja por un conducto subterráneo. Alinea tu nave con la tubería marrón para evitar roces innecesarios con las paredes. Ya que el camino es bastante apretado, te aconsejamos reducir la velocidad.



▼ 4 Por fin en el puente tienes una magnífica oportunidad para darle al turbo, aprovéchala, tu vehículo te lo está pidiendo a gritos.



◀ 2 Aquí utiliza la pared para ascender y coge máxima velocidad para la próxima curva. Antes de que ésta se abra del todo, frena y desciende hasta el nivel de la pista, o correrás el riesgo de estrellarte contra la pared, consiguiendo que tu nave se convierta en una bola de fuego.



▲ 3 Otra bajada vertiginosa por un túnel creado por vigas colgantes sobre la pista. Tienes que avanzar volando muy bajo, a velocidad media, o podrías acabar decapitado. ¡Adelante!

TÚNEL
PUENTE
4
TÚNEL
3
CAÍDA
2
TÚNEL
5
DESCENSO
1
CAÍDA
GRAN SALTO
PUENTE
PUENTE
6
INICIO

◀ 5 Esquiva al grupo central de contrincantes en esta súbita bajada del túnel o podrías acabar encima de uno de tus rivales. Sería una buena forma de deshacerte de él, pero acabarías con tu nave en el intento. Insistimos en que te acostumbres a evitar al resto del grupo en los tramos más angostos.

◀ 6 Trata este tramo de la carrera con su debido respeto, ya que la bajada ya es bastante larga sin que falles al aterrizar sobre la plataforma. Para mayor seguridad dirige tu nave hacia los galones amarillos. Como verás puedes posarte en la plataforma aún avanzando a velocidad rápida, pero hacerlo es elección tuya.

CARRERA 5 El desafñio de Zugga

CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

Esta pista repleta de amenazas que recorre las minas de Mon Gazza es uno de los recorridos más difíciles del juego. Cógela con precaución o podrías acabar en un estado lamentable en este vertedero planetario.

1 Establece una trayectoria en línea recta entre las piernas de los bulldozers esparcidos por la zona, a continuación desliza tu nave por las curvas sucesivas pero no te pases con la velocidad. ▶

PILARES
TÚNELES
PUENTE
EDIFICIOS
PUENTE
ROCA
1
INICIO
2
TÚNEL
TÚNEL
3
TÚNEL
EDIFICIOS
PUENTE
4
ARCO

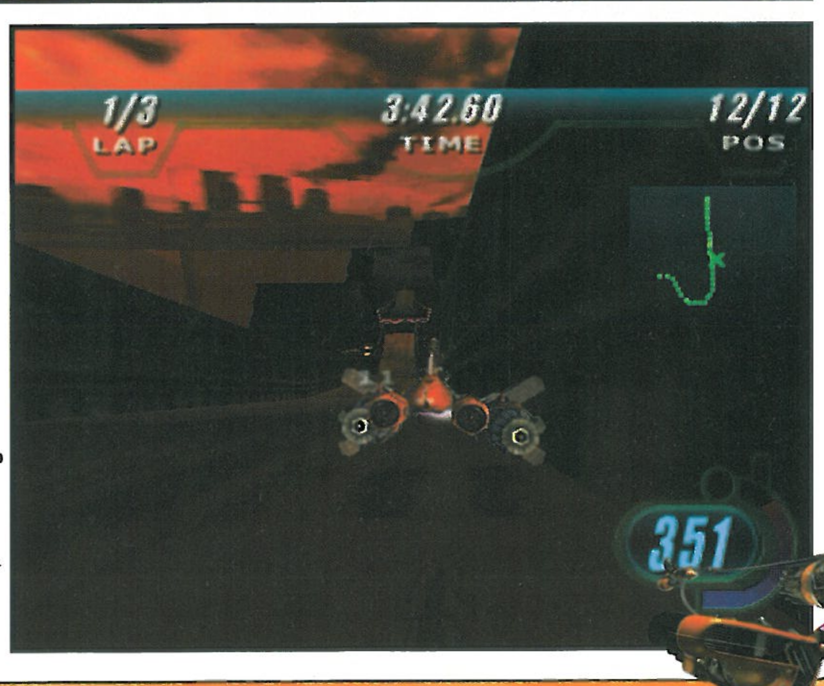


◀ 2 Manténte en el lado izquierdo de la pista y hallarás con un sendero secreto que te llevara por debajo de la pista principal. Es bastante más fácil, (menos obstáculos) y deberías de poder utilizar el turbo y así adelantarte a los demás rivales que siguen en la ruta superior.



◀ 3 Al salir de la curva, activa el turbo al máximo, aprovechando la próxima recta. Necesitaras este empujón de más para sobrevolar el rio tóxico sin riesgo de fundirte en la viscosa masa mortal. ¡No se lo recomendamos a nadie!

4 Reduce la velocidad de tu vaina en esta curva, ya que te arriesgas a chocar de frente contra el bulldozer que acecha. La mejor alternativa es volar por debajo del circuito. ▶



CARRERA 6 Costa de Baroo

CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

Baroo te transportará a la Edad de Piedra con sus ruinas arcaicas que sirven de obstáculos. Si tuvieras tiempo suficiente sus preciosas playas serían una gran distracción. Aun así, la sección de la ciudad, que es la más difícil, se supera de modo instintivo, así que te conviene efectuar un par de vueltas de prueba para memorizar la etapa y poder disfrutar de los gráficos.

1 ¡Ojo avizor con el enorme salto que se avecina! Procura mantener tu vaina en el lado derecho y una vez en el aire déjate caer hacia la izquierda. Con un poco de suerte aterrizarás sobre el puente de piedra.

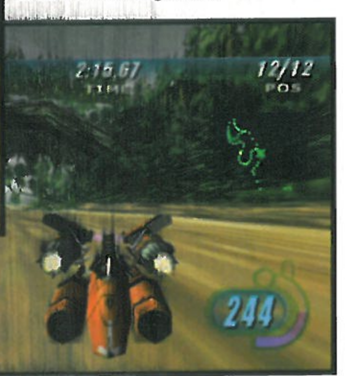


2 Ten cuidado con las imponentes columnas que atraviesan la ciudad, y prepara los frenos para esa curva tan cerrada del final, sino puede que una colisión te deje sin nave.



3 Vigila que el turbo de inyección no se caliente demasiado mientras planeas sobre la playa. Evita toda flora y fauna que se interponga en tu camino (los choques no solo son fatales para tu nave sino también para el medio ambiente) y en cuanto puedas aprovecha para comprobar tu sistema de refrigeración.





4 Prepara los frenos al deslizarte por estas curvas en S, cogiéndolas muy abiertas o correrás el riesgo de que te adelanten tus rivales.

5 Aquí puedes beneficiarte de un pequeño hatajo, así que agárrate al lado derecho de la pista y verás que puedes bajar por un sendero semioculto y volver a incorporarte a la pista principal con una buena ventaja.





6 Coge el principio de la curva despacio antes de activar el turbo en cuanto veas la salida, así te adelantarás llegando a la meta antes que tus rivales.

PIRAMIDE
MURO
PUENTE
1
2
PALMERAS
EDIFICIOS
CAÑON
CONCHA
PUENTE
EDIFICIOS
6
INICIO
CABEZAS
COLINA
PILAR
5
VEGETACIÓN
4
PUENTE
3
JUNGLA

CARRERA 7 Bumpy

CIRCUITO SEMI-PROFESIONAL

Volvemos a encontrarnos con grandes extensiones de agua, esta vez sembrada de peñascos donde una colisión con una de las rocas más grandes puede dejarte sin nave.

1 La encrucijada de caminos es más bien un estorbo que una bendición así que no actives el turbo y cuidado con los saltos. No tomes este tramo del circuito demasiado rápido o podrías chocar contra uno de los puentes provocando un desastre.



2 El único aviso de las cerradas curvas que se avecinan, son unas ténues líneas de color amarillo, así que préstales toda tu atención o acabarás en un mar de problemas. Acuérdate de tirar el stick hacia atrás para mantener la tracción.





3 Al salir de este túnel agárrate al lado izquierdo y déjate caer fuera de la pista. Encontrarás un hatajo justo debajo del saliente, así esquivarás la fuente de agua en medio de la pista principal. Ve directo a por ella.

4 Las bolsas de aire que tantos problemas te han causado anteriormente son ahora constantes, mantén la calma y sigue recto hasta la salida del túnel.



ROTONDA
INICIO
COLINA
WATERFALL
ZONA ROCOSA
TÚNEL
PUENTE
7
6
3
RAMPAS
PUENTE
ARCO
TÚNEL
1
COLINA
PUENTE
TÚNELES SUBTERRÁNEOS
GIRO
ARCO
PUERTAS
SALTO
2
TÚNEL
4
RAMPAS
5
TÚNEL

7 Coge la rampa de la izquierda y activa el turbo al máximo, estarás volando encima de la pista central, por lo que no tendrás dificultades en adelantarte al resto del pelotón.

5 Coge el mismo túnel que ya usaste en este mismo tramo de Ciudad Sumergida y así esquivarás los charcos de agua, ahorrándote retrasos innecesarios que pueden afectar tu tiempo contra reloj. Una vez más, mantén tu vaina en el centro de la pantalla para evitar las paredes del túnel. Como ya sabes, un accidente dentro de un túnel puede tener consecuencias irreversibles.

6 Una durísima curva cerrada. Dale a los frenos antes de volver a colocarte en el centro de la pista. Tómalo con calma para eludir posibles desperfectos a tu nave. Siguiendo estos sencillos consejos deberías salir airoso de la prueba.



CARRERA 1 Ejecutor

CIRCUITO GALÁCTICO

De vuelta al campamento de prisioneros para el primer desafío en el megatorneo definitivo. Nos lo han puesto aún más difícil así que tendrás que esforzarte al máximo para sacar unos buenos resultados y, por si fuera poco, ahora te encontrarás con más rocas de minerales en esos malditos tubos anti-gravedad.



1 Ten cuidado con ese estrecho desfiladero que pasa a lo largo del túnel. Aquí no podrás adelantar, y lo más seguro es que tengas que volar ladeado.

2 Al subir del canal manténte al lado izquierdo de la pista, así volarás directo por un atajo. Bueno, es más bien una forma de evitar al grupo, pero ya verás lo que queremos decir en cuanto lo pruebes.



3 Un tramo difícil de juzgar; baja hasta los túneles, pero acuérdate de darle a los fre-nos y empujar la palanca hacia abajo antes de llegar a la pared situada a la salida del túnel. Si no, corres el riesgo de estrellarte contra la pared. Reduce tu velocidad a la mitad y no correrás demasiados riesgos.



MURO
TÚNEL
1
2
INICIO
BLOQUES
AGUJERO
MURO
PUENTE
TÚNEL ANTIGRAVITATORIO
ROTONDA
3
VÓRTEX
4
6
MURO Y AGUJERO
5
TÚNEL ANTIGRAVITATORIO
ANTIGRAVITY TUNNEL

4 Aquí encontrarás una puerta giratoria, así que desactiva los propulsores y calcula el momento oportuno para tu entrada. Veras que los demás contrincantes también son obligados a reducir la marcha, así que aprovecha la oportunidad de escabullirte entre ellos y adelantarles. A estas alturas deberías de estar acostumbrado a las puertas giratorias, pero acuérdate de que si dos naves intentan entrar a la vez, la cosa acabará mal.





5 A menos que te sientas lo bastante seguro como para acelerar en este tramo, te aconsejamos contener tu nave para potenciar el control sobre ella, ya que no querrás chocar con los raíles.

6 Utiliza el túnel de la derecha para poder aprovechar al máximo tu ángulo de vuelo. De paso acelera al atravesar el patio.



CARRERA 2 El legado de Sebulba

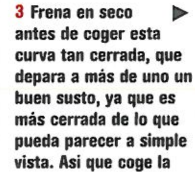
CIRCUITO GALÁCTICO

Una ruta imprevisible que atraviesa el bello paisaje de Malastare. Esta vez los lagos de metano son incluso más insondables que antes. Añádele a eso continuos saltos al vacío y encontrarás emociones, estremecimientos y dolores de cabeza a punta pala.

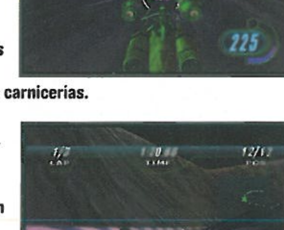
▼ 1 Empieza por el lado izquierdo y asegúrate de tomar la primera curva muy abierta para poder adelantarte a los demás contrincantes por la vía rápida.



2 Es confuso encontrar el punto en que vuelve a empezar la carretera al finalizar el lago, por lo cual, lo más seguro es fijar rumbo hacia las luces que se vislumbran en la lejanía. Son unos puntos de referencia que te ahorrarán innumerables carnicerías. ▶



3 Frena en seco antes de coger esta curva tan cerrada, que depara a más de uno un buen susto, ya que es más cerrada de lo que pueda parecer a simple vista. Así que coge la curva con prudencia. ▶



▼ 4 Vuela por la pista más baja del lado derecho. Es la más recta y podrás poner tierra de por medio entre tú y tus adversarios.



5 Una vez más, el carril de la derecha te ofrece una ruta con menos obstáculos. Este camino te proporcionará algo más de seguridad a través de las cuevas, pero frena antes de la última esquina, o atenté a posibles consecuencias fatales. ▶

6 Deslízate por la esquina de la izquierda del afloramiento, manteniéndote a ras para evitar caer al tramo inferior de la carretera más larga. Cuidado con la pared de roca. ▶



INICIO
COLINA
1
PILAR
CAÍDA
6
LAGO
PUENTE
2
TÚNEL
PUENTE
ARCO
TÚNEL
PILAR
4
COLINA
5
3

CARRERA 3 La puerta de los viñedos

CIRCUITO GALÁCTICO

El arranque es relativamente sencillo, pero prepárate para dar vueltas y más vueltas en una serie de espirales sin control a través de paisajes sembrados de pantanos y junglas. Sólo en el tramo que atraviesa la ciudad encontrarás algo de tranquilidad.

1 En la segunda vuelta un terremoto derrumbará una inmensa pared de piedra que descubrirá un atajo, aprovéchalo aunque sea muy corto, ya que cada segundo ganado te acerca más a la victoria. ▶



▼ 2 Mantén tu nave centrada, ya que los pantanos que bordean la pista reducirán de forma considerable tu velocidad. Al llegar al arco de piedra puedes coger cualquiera de los dos caminos, ya que se tarda el mismo tiempo en ambos.



▼ 4 Pega tu nave a un lado del camino, pues éste se bifurca inesperadamente, dejándote poco tiempo para reaccionar. Al igual que antes, no importa cual de los dos caminos escojas.



◀ 3 En medio de la jungla no tendrás mucha visibilidad, así que tira tu cámara hacia atrás para mejorar tu campo visual.



▲ 5 Evita los troncos de arboles y viñas que acechan en las profundidades del pantano, esquívalas ladeando tu vehículo, pero asegúrate de no salir de la pista.

▼ 6 Un trecho recto, ideal para la combustión extra de los turbos, te conduce a la línea de meta.



CARRERA 4 Circuito del monte Andobi CIRCUITO GALÁCTICO

Los baldíos helados de Ando te reclaman de nuevo y por suerte sus atajos siguen intactos. Cuenta con trechos resbaladizos, esta vez intercalados con obstáculos que estrechan la pista, curvas cerradas y saltos divertidos. Prepárate para una intensa subida de adrenalina.

1 El faldón que escondía este atajo en tu ▶ última visita a las pistas heladas de Ando se retirará al finalizar la primera vuelta. Aprovecha ahora este atajo y al traspasar la entrada dale rienda suelta a tu nave.



▼ 2 Hagas lo que hagas, no sobrevueles la nieve en polvo de tu izquierda, te expones a que tu nave pierda velocidad dejando a tus oponentes la oportunidad de adelantarte, lo cual no es una buena idea.





▲ 3 ¡Prepárate para el gran salto! Ahora tu nave equipada con más potencia te permite lanzarte al vacío desde el acantilado con suficiente fuerza como para aterrizar sobre el lago helado. Aún así, te deseamos suerte por si acaso.

4 Ladea tu vaina para entrar dentro del túnel. Si fallas tu ▼ nave saldrá disparada contra la pared, seguramente explotando.

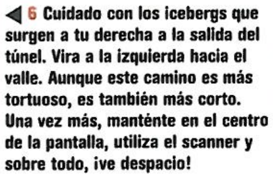
TÚNEL
4
5
3
GRÚA
ICEBERG
LAGO
PUENTE
6
ÍDOLO
TÚNEL
7
EDIFICIOS
ICEBERGS
PILARES
TÚNEL
DESFILADERO HELADO
COLGANTE
2
CARPAS
ARCO
ROCAS
ROCAS
COLUMNA DE ROCAS
1
INICIO
TORRE
ARCO
ARCO



◀ 5 Este trecho extremadamente estrecho causara múltiples problemas al piloto inexperto, así que mantén una distancia prudente con las paredes del túnel ya que a la velocidad a la que vuelas saldrías rebotado contra la pared opuesta.



7 Mientras atraviesas la ventisca ▶ de nieve, guíate por las banderas que hondean por encima o te arriesgas a derrapar fuera de la pista. Fíjate en las manchas oscuras de hielo diseminadas por la carretera, estas también servirán como puntos de referencia a través de la tormenta.



◀ 6 Cuidado con los icebergs que surgen a tu derecha a la salida del túnel. Vira a la izquierda hacia el valle. Aunque este camino es más tortuoso, es también más corto. Una vez más, manténte en el centro de la pantalla, utiliza el scanner y sobre todo, ¡ve despacio!



CARRERA 5 La Venganza de Dethro

CIRCUITO GALÁCTICO

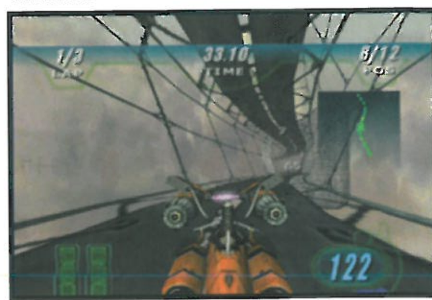
De vuelta al mundo de la nubes para otra pista complicada. Acuérdate que si te sales de la pista principal caerás al vacío y será tu perdición. Nuestro consejo es que midas todos tus saltos minuciosamente y por muchas ganas que tengas de activar el turbo, no vueles a una velocidad más rápida de la necesaria. No vale la pena.

▲ 1 Vuela desde el principio, paralelo a la grada superior, de este modo podrás aumentar la velocidad aprovechando el tramo recto y adelantarte a los demás rivales. Vigila tu radar y estarás preparado para las curvas hacia la izquierda y así podrás mantener tu velocidad constante.

▼ 2 Aún atravesando el puente de suspensión mantén tu velocidad, ya que es relativamente fácil maniobrar tu vaina alrededor de los obstáculos que vayan apareciendo.



▼ 3 Aquí la pista al nivel de la grada superior se vuelve incómodamente estrecha, pero tendrás que mantener allí tu vehículo si quieres ganar. Reducir la velocidad ayudará un montón.



▼ 4 Si giras hacia la izquierda y rodeas los contenedores de gas vacíos antes de volver a la pista principal, ganarás unos cuantos segundos de ventaja.

▼ 5 Verás que las otras naves aminoran la marcha en este trecho, eso no quiere decir que tú también tengas que hacerlo.





▼ 6 Te enfrentas a dos saltos enormes, acelera antes del primero y luego déjate deslizar entre el arco antes de dirigirte al siguiente salto. No te alejes demasiado del centro o acabarás en el espacio y por lo tanto último en la carrera.



CAJA
PUENTE
BOTES DE GAS
4
3
TÚNEL
5
CAJA
CAÍDA
2
SALTO
ARCO
PUENTE
CAJA
6
INICIO
SALTO
1
TÚNEL

CARRERA 6 Rally del monte de fuego

CIRCUITO GALÁCTICO

De nuevo en Baroonda, esta vez para el gran Rally. No se te permitirán muchos fallos en este sinuoso recorrido, minas de lava y un sinfín de complicaciones. Tendrás que controlar tu nave de forma muy precisa para poder salir bien librado de esta prueba. Siempre que puedas, utiliza el turbo en las rectas. ¡Suerte!



1 Utiliza el turbo para emerger de la cascada, pero no vayas demasiado rápido o saldrás disparado y no podrás evitar el barranco del otro lado.



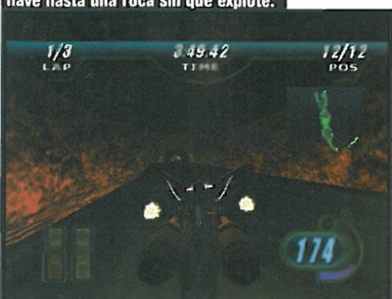
2 Evita los arboles sembrados por el camino y si hace falta vuela por debajo de la pista, ya que si chocaras de frente acabarías maltrecho.



3 Ladea tu vaina al coger esta curva, así estarás preparado para la desagradable mina de lava de la derecha y no chamuscarás tu nave.

ÁRBOLES
JUNGLA
ÁRBOLES
MURO
PILARES
TÚNEL
1
2
3
CASCADA
COLINA
VOLCAN
DESFILADERO
PUENTE
PUENTE
EDIFICIOS
LAVA
POZO DE LAVA
BLOQUE
4
EDIFICIOS
PUENTE
ROTONDA
INICIO
ROCA
ROCA
6
ARCO
LAVA
5
VEGETACIÓN

4 Cruza los dedos, pero si por alguna mala pasada del destino, aterrizaras encima de la lava en este peligroso trecho, pulsa inmediatamente el botón de reparaciones. De esta forma deberías de ser capaz de arrastrar tu nave hasta una roca sin que explote.





5 Dirígete al centro del arco (eso si logras vislumbrarlo entre el humo), así estarás bien encarrilado para el próximo tramo. La otra opción es mantenerte en el centro de la pista, siempre que lo permita el tráfico, y darle al turbo.

6 La tierra se estremece en la segunda vuelta y de repente verás un pequeño atajo en lo que antes era una imponente pared de roca. Coge este atajo y podrás evitar la traicionera curva cerrada del final.



CARRERA 7 Boonta Classic

CIRCUITO PROFESIONAL

Al fin, la mayor carrera de la competición principal y la misma que ves en la peli. Es enorme, endemoniadamente complicada, pero la potencia de tu aparato debería ser suficiente para que venzas sin excesivas complicaciones. Aunque también tienes el problema añadido de Sebulba que hace trampas. Manténte alejado de su camino...

1 Utiliza el atajo a mano derecha de la pista, es más rápido y mucho menos complicado. Manténte en el centro de la pista o el barro de los laterales te hará ir mucho más despacio. A toda velocidad.



▼ 2 Dale al acelerador y échate hacia atrás para saltar por encima del barranco. Te encontrará con otra recta donde podrás pegarle un buen viaje al acelerador.



3 Suponiendo que aun no hayas adelantado a los otros competidores, espera y fíjate en qué camino toman. Toma uno distinto y tendrás mucho más espacio para maniobrar.

4 Ve con cuidado con las fauces del Sarlacc, el gusano gigante preferido de los Jedis. ¡No querrás pasarte los próximos mil años dando tumbos en su estómago! Reduce y sáltale por encima.

DESFILADERO · TÚNEL · 5 · ARCO · ARCO · TÚNEL · ROCAS · ARCO · HUECO · 7 · 6 · ROCAS · DESIERTO · MURO ESTRECHO · PUENTE · ROCAS · POZO DE SARLACC · 4 · MURO · ROCAS · CHASM · ROCAS · INICIO · COLUMNAS DE PIEDRA · 1 · SALTO · 2 · 3 · DESIERTO · TÚNEL · COLUMNAS DE PIEDRA · DESFILADERO · ABISMO

◀ 5 Pasa entre las rocas del desierto. Es un tramo bastante difícil, así que asegúrate de tener potencia para esquivar las rocas.

▼ 6 HPor suerte, un tramo fácil de superar. Se trata de pistas bastante grandes con curvas anchas en las que puedes correr sin problemas.

▼ 7 En esta esquina te encuentras con un obstáculo en forma de inmensa lengua de lava. Mantén la nave a un lado de la pista para evitarla.

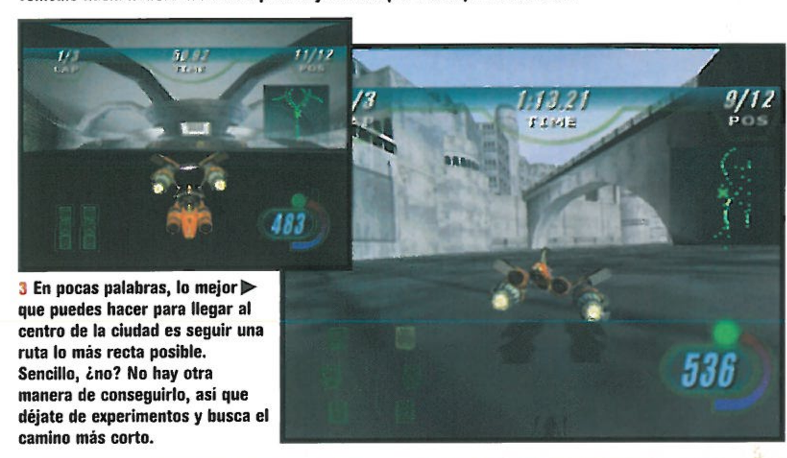
CARRERA 1 Ando Prime Centrum

CIRCUITO PROFESIONAL

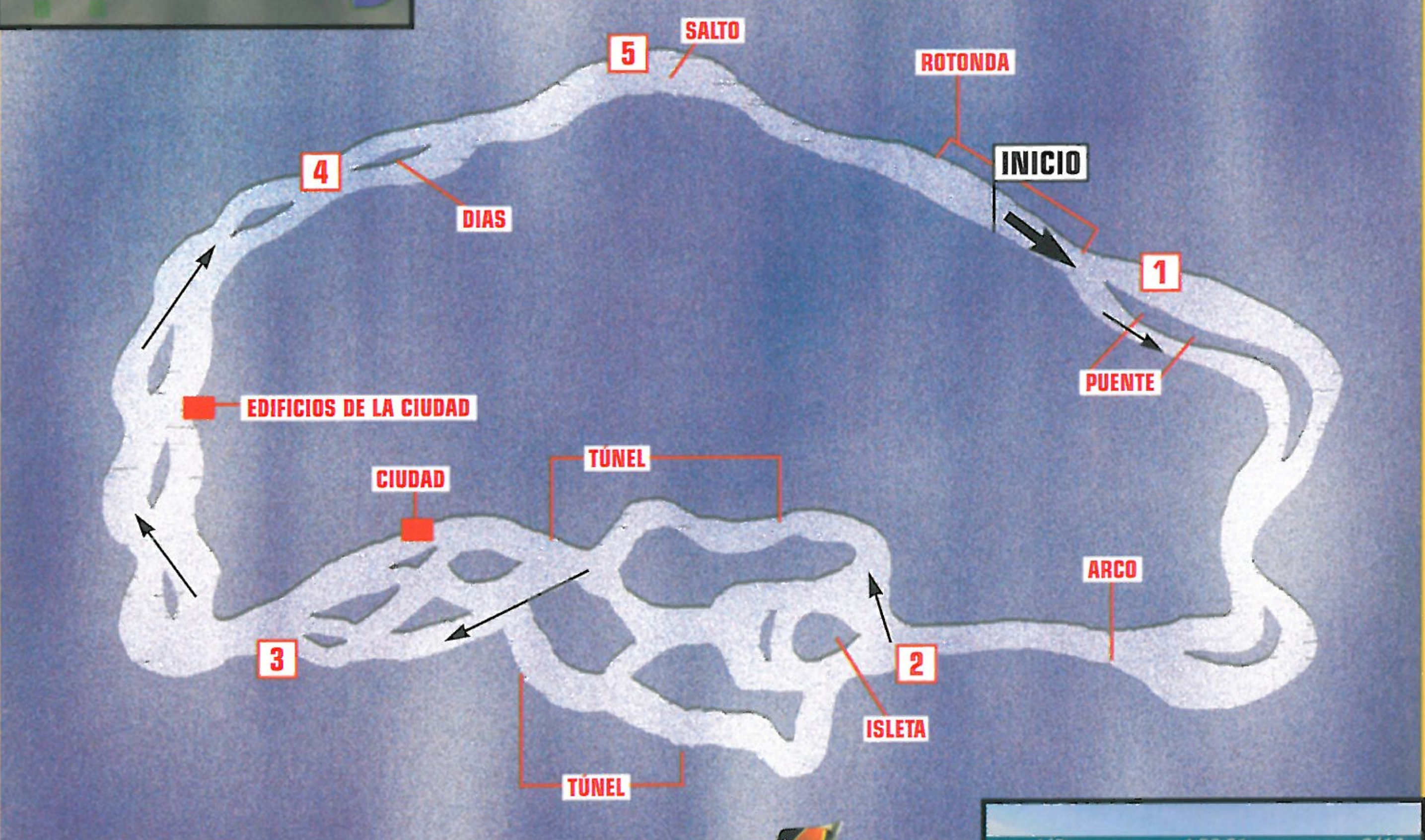
Aquí estás, frente a las sinuosas carreteras de la ciudad de los Bendu. Puesto que son realmente complejas, tus mejores armas son tu sentido de la orientación y tu habilidad para hacer giros y doblar esquinas imposibles con tu vehículo. Como has sido capaz de llegar hasta aquí, mereces un voto de confianza. Aun así, te recomendamos que des un par de vueltas de reconocimiento antes de entrar en materia.

◀ 1 No salgas de la carretera principal. Hay algo parecido a un atajo a mano izquierda, pero si lo tomas verás que hay un desnivel bastante feo, así que es peor el remedio que la enfermedad. Aun así, si decides tomarlo, reduce la velocidad a la mitad antes de la esquina y dale gas cuando hayas superado el giro. Mejor déjalo para la última vuelta

▼ 2 Un maldito trasto en forma de arco bloquea el camino. Desvía tu vehículo hacia la derecha o la izquierda y lánzate por la rampa al otro lado.



3 En pocas palabras, lo mejor ▶ que puedes hacer para llegar al centro de la ciudad es seguir una ruta lo más recta posible. Sencillo, ¿no? No hay otra manera de conseguirlo, así que déjate de experimentos y busca el camino más corto.





◀ 4 Puedes usar la enorme estructura esférica como punto de referencia para salir del laberinto. No te apartes de la pared lateral –izquierda o derecha- y tendrás el camino de salida marcado. Resultará un poco complicado, especialmente si vas corriendo al límite. Y si mientras tanto puedes cargarte a algún otro corredor, encima te llevas unos cuantos puntos extra.

5 Activa todos tus propulsores ▶ cuando hagas este salto. Aterrizarás sobre nieve blanda (mucho más recomendable que hacerlo sobre el hielo duro de la carretera) y además no perderás tanta velocidad.

CARRERA 2 Abismo

CIRCUITO PROFESIONAL

¡Las otras carreras en Ord Ibanna ya eran bastante duras, pero esta es la peor con diferencia¡ No es el mejor momento para hacer virguerías con los propulsores, más teniendo en cuenta que si te sales de la pista, caerás hacia una muerte segura.



▲ 1 Lo más conveniente es mantenerse en la pista más alta posible durante la mayor parte de la carrera, sólo así puedes utilizar los atajos. Esta curva no te lo pondrá fácil, pero puedes hacerlo si le das fuerte a los frenos. ¡Conducir como un loco está más que desaconsejado!



▲ 2 Éste es el premio por estar siempre arriba. Con este súper atajo de ensueño te ahorras un buen trecho de carrera. No está nada mal, no señor.



▲ 3 Vigila no enredarte en la estructura del puente, no tendría gracia que te pillases los propulsores con una barra de hierro. Evita a los demás corredores en este tramo, es demasiado estrecho para adelantar con seguridad.

4 Este pedazo de andamio parece un obstáculo insalvable, pero puedes cruzarlo por un pequeño agujero que encontrarás justo en medio. ▶



▲ 5 Una vez más, lo de mantenerse en las alturas da buenos beneficios. Estas banderas te indican otro pequeño atajo. Adelante, todo tuyo.



▲ 6 Por fin un lugar para que uses los propulsores; los necesitarás para este enorme salto. Asegúrate de seguir en línea recta cuando aterrices.

INICIO
CAJA
1
PUENTE
PUENTE
6
PUENTE
CAJA
MUROS
3
4
CAJA
MURO Y AGUJERO
PILARES
2
EDIFICIOS
COLONIA MINERA
DESFILADERO
PATIO
CAJA
PATIO
5

CARRERA 3 El Gauntlet

CIRCUITO PROFESIONAL

El último nivel de la prisión ofrece algunos retos bastante duros. Para empezar, la pista está cubierta de una lluvia de meteoritos. Evítalos tanto como puedas porque pueden destrozarte la nave en un segundo. Y luego hay unos cuantos giros bien cerrados para que te distraigas...

▼ 1 Tendrás que hacer girar tu vehículo sobre un costado para pasar por el estrecho paso de la pista. Equivócate un milímetro y volarás por los aires. ¡No tendría ninguna gracia!

▼ 2 Ándate con mucho ojo y culebrea por la pista evitando las frecuentes rocas. Y vigila con los malditos meteoritos.



▲ 3 Sitúate a la derecha de la pista y prepárate para el típico muro de contención tras la curva. Cuidado con no machacar los motores contra la pared, puesto que en este punto la pista forma un peralte muy empinado y el tramo resulta bastante difícil.

▼ 4 Aquí tienes otro pequeño atajo. Antes que nada, cruza los dedos y ponte justo en el centro de la pista. Entonces pisa a fondo y salta por encima de la rampa. Verás que el hueco al final de la rampa es tan estrecho que o vigilas, o no lo cuentas.



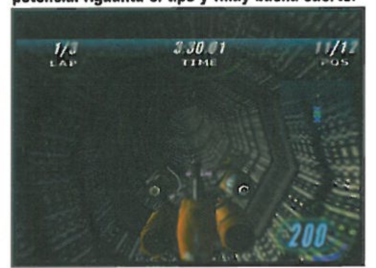
MURO
EDIFICIOS
METEORITOS
DESFILADERO
TÚNEL
PUENTE ESTRECHO
GUANTE
TÚNEL
TÚNEL
INICIO
TÚNEL
TÚNEL ESTRECHO
DESFILADERO
TÚNEL ANTIGRAVITATORIO
TÚNEL
PATIO
1 2 3 4 5 6 7

◀ 5 Una curva realmente fea para que te rompas los dientes. Tendrás que saltar sobre los frenos con todas tus fuerzas para salvarla, y asegúrate de no caerte al nivel inferior. ¡Una curva con mala leche!

▼ 6 Usa el control deslizador para superar el tirabuzón y colócate en posición antes de entrar en la pista interior. Vigila con caerte por el pozo porque sería tu fin. Y además parecerías un tonto de narices.



▼ 7 Manténte alerta cuando las piedras empiecen a caer por los tubos anti-gravedad. La mejor posición es volar pegado a la pared tanto como puedas para mantener un buen nivel de potencia. Aguanta el tipo y ¡muy buena suerte!



CARRERA 4 Inferno

CIRCUITO PROFESIONAL

Sólo los mejores de Tatooine son capaces de pilotar sus vehículos en éste, el mayor de los desafíos. Vuela a través de los inhóspitos parajes de Saoonda y dale caña al acelerador hasta que a te encuentres con las curvas en forma de horquilla. ¡Y ahí clava bien los frenos!

1 Evita que se te acerque ningún otro corredor en este punto, o te echará de cabeza al fondo de la lava -algo muy poco recomendable para la salud de tu cacharro- y perderás tiempo en la reparación. Así que tranquilo y a la cola. ▶

▶ 2 Tienes que aterrizar sobre este puente o enfrentarte a una muerte segura, así que tu verás. Rodea la roca tan pronto como puedas para no tener que saltar por encima de ella y evitar acabar en el lado equivocado del puente. ¿Lo tienes? Pues venga.





▼ 3 Muévete un poco a la izquierda y toma el camino que queda fuera del alcance de la actividad volcánica. Enfriarás un poco tus propulsores y evitarás que se dañen por el calor.



PUENTES
TÚNEL
3
LAVA
2
ARCO
6
PUENTE
TÚNEL
VOLCÁN
ARCO
INICIO
LAVA
4
1
CHARCOS DE LAVA
MURO
VOLCÁN
5
PUENTE
LAVA

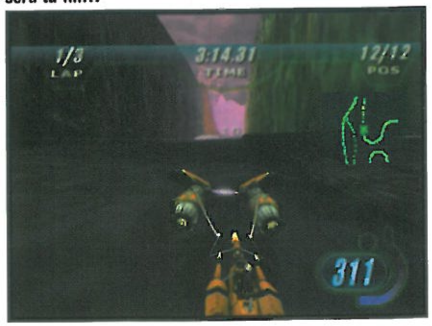
▼ 4 La mitad de la carretera está bloqueada por pirámides de piedra en llamas. Sigue por la izquierda de la pista y métete por un lado hasta conseguir el ángulo correcto para superar el obstáculo. Es la única manera de pasar.



▼ 5 Utiliza las rocas que sobresalen de la lava para pasar por encima. Si aun así acabas dentro de la lava, repara tu aparato constantemente y sigue el curso del río hasta que encuentres una rampa que te permita salir. ¡Muévete rápido!



▼ 6 El último tramo te lleva al aire libre. Hay mucho humo que dificulta la visibilidad, así que asegúrate de mantenerte siempre sobre la pista. Si sales y te caes, será tu fin...



LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC 64 MAGAZINE

Dinamita la rutina con la revista más cañera sobre el mundo de Nintendo 64. Actualidad, reportajes, análisis, trucos y guías de los juegos para la consola más poderosa del mercado.

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

MC Nº 21 375 Ptas 2,25 €

64 MAGAZINE

ARMORINES
¿Qué te parece? "¡Es geniaaarrgggh!"

SOUTH PARK
Dos juegos nuevos

PERFECT DARK
30 imágenes nunca vistas

RE-VOLT
Siembra el pánico en el jardín

ANALIZAMOS
QUAKE II
COMMAND & CONQUER
F1 WORLD GRAND PRIX 2

¡LIBRITO GRATIS! DESAFÍOS PARA TRILLONES DE JUEGOS

TONIC TROUBLE

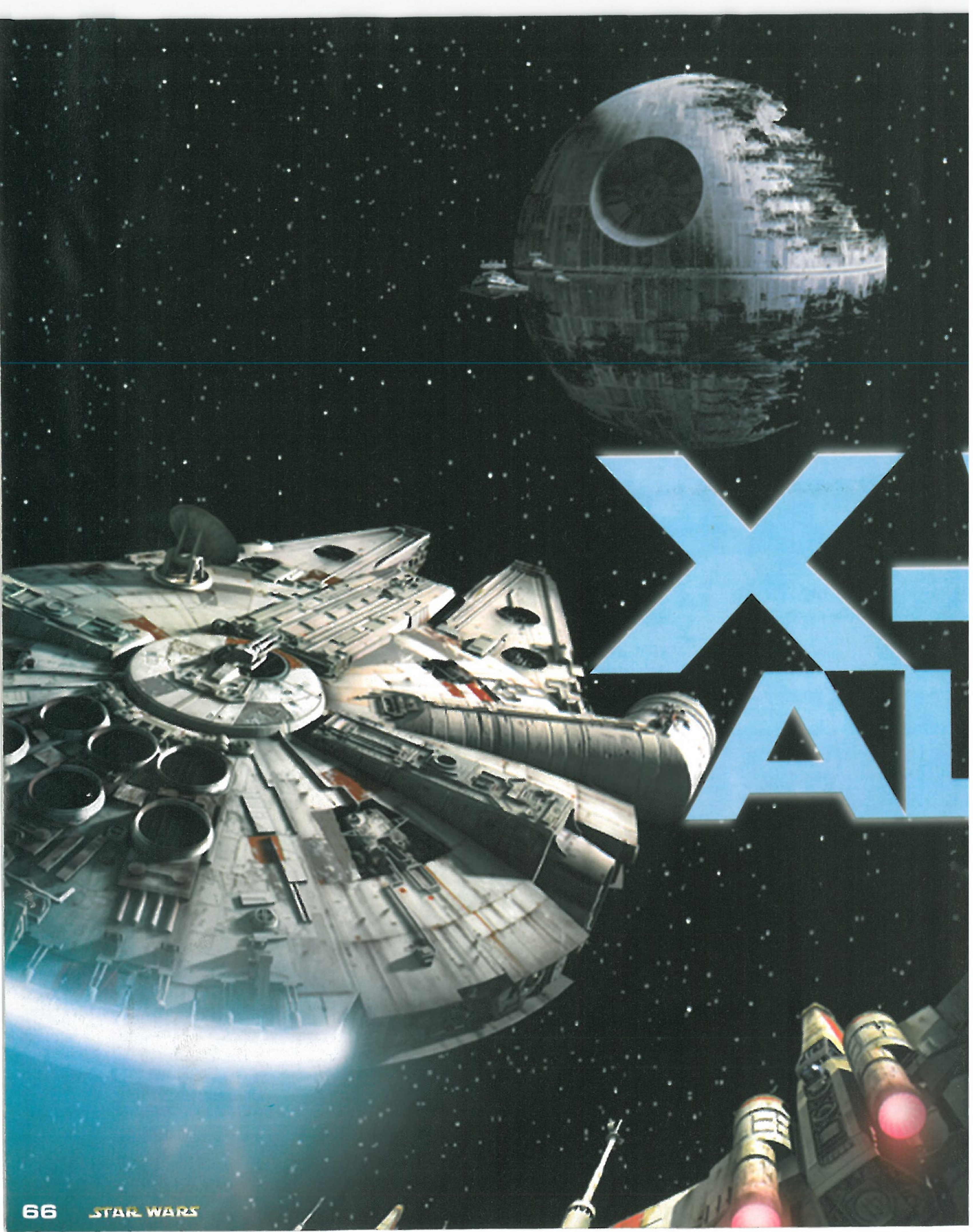


RAYMAN 2

TOP GEAR RALLY 2

Nº21 YA A LA VENTA

375 Ptas 2,25 Euros


X-
AL

WING
LIANCE

Con más de 50 misiones a tu disposición, X-Wing Alliance es más duro que un wookie atiborrado de esteroides. Aquí tienes nuestra brújula de papel, tu mejor aliado en este laberíntico juego de simulación y estrategia.

MENÚ PRINCIPAL

Bienvenidos al entrenamiento para pilotos de la Alianza. En las próximas dieciocho páginas vamos a darte todo lo que te hace falta para pasar de ser un patético novato a convertirte en todo un as de la navegación espacial. Al final de este exhaustivo plan de entrenamiento, la Alianza rebelde contará con un nuevo piloto capaz de manejar diez diferentes tipos de nave contra toda clase de adversarios. No te vamos a mentir, las próximas semanas serán duras, así que mantén la cabeza alta, la nariz baja y no le quites ojo a tu seis. Ahí vamos.

CLAVES VITALES



De entre las más o menos cien órdenes que recibirás de la alianza hay unas cuantas que más te vale memorizar en función de la situación en la que te halles. Ahorrarse un par de segundos en medio de una batalla frenética pueden suponer la vida o la muerte. A por ellos, joven Jedi.

R- La más útil de las teclas para fijar objetivos que hay en el juego. La mejor para valorar las amenazas, pero cuidado, sólo sirve para los cazas estelares, no vale con las naves más grandes.

T&Y- Para girar adelante y atrás a través de la nave. Muy útil para encontrar objetivos y en misiones de reconocimiento. Regalo de los dioses.

Shift F5 a F7 y F5 a F7 – Marca en el libro y recuerda objetivos. Siempre utiliza F5 cuando la misión esté en estado crítico y F7 para utilizar las boyas que te permitirán una rápida huida. F6 para atacar nuevos grupos de los que ya te hablaremos más tarde.

M – El mapa aparece en pantalla. Recuerda que vuelas recto y no olvides equilibrar la nave mientras observas el mapa. No te preocupes por el modo en 3D cuando estés combatiendo, pero échale un vistazo rápido antes de atacar instalaciones. Esto te ayudará a orientarte dentro de la estructura, así como a planear la ruta de escapada.

F9 & F10 – El corazón del control de energía. Recuerda que los láser al máximo son mucho más útiles que los escudos a su máxima potencia.

Shift-A – Ataca cualquier objetivo. Muy bueno para acabar con grandes naves que amenazan el futuro de la misión. De cualquier modo, ten cuidado, ya que esto puede hacer la misión más difícil si con ello abandonas el combate de los cazas. Una decisión difícil que no lo es tanto al adquirir experiencia.

Shift-C- Cúbreme. Siempre útil si tu escudo está bajo de energía o si quieres mantener tus cazas de apoyo cerca de ti.

Si tu joystick no tiene acelerador, esto te ayudará en las batallas cuerpo a cuerpo. De cualquier modo, no es recomendable luchar a esta velocidad. Simplemente gira y acelera inmediatamente.

LAS NAVES

La variedad de naves disponibles en *X-Wing Alliance* hace de la lucha cuerpo a cuerpo una experiencia única. Cada una de ellas tiene sus pros y sus contras que deben aprovecharse para conseguir sacarles el máximo rendimiento y así conseguir triunfar en la misión. No te olvides de consultar la biblioteca técnica lo suficiente como para familiarizarte con la velocidad y duración de cada nave. Prepárate para el sueño dorado de cualquier fan. Busca y destruye.



X-Wing

PROS: El caza estándar que dispara láser a una velocidad increíble. Debes utilizar los cañones simples más a menudo que con los otros cazas. El X-Wing opera extremadamente bien al 100% de láser y al 25% de escudo, repartiendo cualquier exceso de láser al escudo

CONTRAS: El X-Wing no posee contramedidas, por lo que deberás interceptar misiles muy a menudo. Además, los escudos son bastante débiles, así que ni se te ocurra ir cara a cara contra más de dos TIE a la vez, ya que si lo haces acabarás en llamas antes de que Van Gaal diga "transferible". Un par vale, pero más es buscarse problemas, chaval.



A-Wing

PROS: Uno de los cazas más rápidos del juego y prácticamente imposible de alcanzar si lo pilotas bien. También posee grandes prestaciones en la lucha cuerpo a cuerpo así como capacidad de reconocimiento, tiene contramedidas y viene equipado con láser doble. Arriesga, los escudos al 0% y el láser al 100% en la lucha y todo al 0% en las operaciones de reconocimiento, así alcanzarás una velocidad de 180. Sin duda, la mejor nave.

CONTRAS: Los escudos son más débiles que los de la mayoría y el casco no es excesivamente fuerte, aunque aguanta bien ante las naves del imperio. Bien, no ante los increíbles TIE Defender, pero a estos no te los encuentras demasiado a menudo. Por cierto, desconecta la cabina, no es más que una distracción.



YT-1300

PROS: Esta es la primera nave que pilotas. Es una nave buena, pero no tan manejable como se desearía. Utiliza Emkay para conseguir un poder de disparo extra y, como en todas, mantén la velocidad alta. Los escudos son potentes, por lo que no daba darte miedo mantenerlos a 0% para así poder poner los motores a 100%.

CONTRAS: Es relativamente poco manejable y tiene una aceleración muy baja. Los sistemas son lentos de recargar, aunque no tanto como los de Otana. Manéjalo con cuidado y no intentes lanzar el YT muy a menudo, no responderá bien a un pilotaje violento. Con cuidado y teniendo en cuenta las características físicas de la nave, ésta puede resultar práctica y realmente excitante en su control. No esperes demasiado tiroteo.

PUNTOS EXTRAS



Puntuar alto en *Alliance* es mucho más difícil que en los demás juegos de X-Wing. Las misiones son ahora más simples ya que el sistema de objetivos bonificados ha cambiado. De cualquier modo, hay muchas oportunidades de conseguir puntos extra, aunque no de una manera directa, ya que las misiones son tremendas. Hemos destacado algunas oportunidades para darte pistas. Hay muchas más, así que mejor mueves el culo y buscas algunas tú.

1) Inspecciona tantas naves como puedas. Algunas pueden parecer irrelevantes, pero nunca sabes lo que puedes hallar

2) Destruye tantos contenedores enemigos, estaciones y naves como te sea posible, aunque ya hayas terminado la misión y el cuerpo te pida un cambio de aires. Hay una misión hacia el final del juego en la que recoges 1000 puntos por destruir un objetivo totalmente indefenso. Cruel, lo sabemos. Pero real.

3) Dispara a discreción contra las naves grandes. La verdad es que esto funciona en muy pocas ocasiones y, además, corres el peligro de despertar al monstruo. Pronto tendrás cientos de cañones disparándote.

4) Destruye sus naves de infraestructuras (plantadores de minas, naves de transporte...) y conseguirás decentes recompensas. Nunca pongas en peligro la misión por darle a un camión de melones. No vale la pena.

5) Deshacerte de grupos enteros de TIE normalmente te da puntos extra. Vale la pena perseguirlos y cargártelos. Así practicas.

COMO UTILIZAR EL EMKAY



Tu artillero a bordo es absolutamente esencial cuando pilotas el Otana en misiones familiares. Utilízalo para localizar cualquier objetivo a la vista, ya que es muy preciso. También debes acostumbrarte a apuntar con R y presionar F para fijar el objetivo y disparar automáticamente. De ese modo, aunque no estés ante el objetivo conseguirás alcanzarlo. Cada vez que alcances un blanco debes volver a reajustarlo (presiona F).







El balance

¿Cómo te fue? Ahí van los rankings que puedes alcanzar en el juego anotando puntos en las misiones. Obviamente, conseguirás muchos más si nunca usas el simulador. Feliz caza, chavales.

0	Recluta
100	Cadete de vuelo
10000	Oficial de vuelo
17500	JG Teniente
25000	Teniente
33000	Capitán
41000	Teniente Comandante
52000	Comandante
65000	General



YT-2000 Otana

PROS: Tu primera nave familiar (ya llegará tu primera hipoteca intergaláctica) se utiliza para la mayoría de misiones personales (llevar a los niños al cole, ir al CyberPryca...), desde fuera puede parecer bastante aburrida pero tiene golpes escondidos. Es muy eficaz contra naves de tamaño medio y aquellas situadas en tu cuadrante. Los adversarios tardan mucho en debilitar los escudos y posee esa joya de la lucha que es Emkay (ver el recuadro especial). Normalmente, lo mejor es pasar todo el poder a los motores para conseguir ese poder extrta.

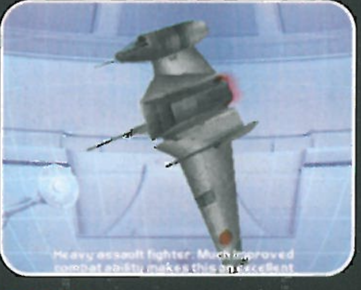
CONTRAS: Como la mayoría de las naves grandes, el Otana ofrece poco margen de maniobra y tiene una aceleración de centrocampista colombiano. Debes reducir la velocidad para girar, pero tampoco te pases, sino tardarás un par de años luz en volver a ir deprisa. Lo peor de todo, de cualquier modo, es que recargar los sistemas puede ser una pesadilla.



Y-Wing

PROS: El Y-Wing es sólido. Se trata de una nave al viejo estilo que posee un poderoso cañón de iones para destruir naves enemigas y poderosos escudos. Esto te da una fantástica ventaja sobre los TIE más lentos. No hace falta decir que debes utilizar todos los misiles que contiene, ya que hay un montón y sería de mala educación no hacerles caso.

CONTRAS: ¿Demasiado bueno para ser verdad? Tú lo has dicho, soldado. En su lado oscuro es lento, y los escudos y los láser se deben recargar simultáneamente, lo que hace que pueda ser destrozado por los TIE Advenced con una facilidad preocupante. Sobre todo, no vayas nunca demasiado lento si no quieres que la cabina sólo acabe sirviéndote para cenar. Avisado estás.



B-Wing

PROS: Es muy similar al Y-Wing, sólo que más rápido y mejor armado. Un buen, seguro y aburrido caza. Piensa en un Volvo, pero más rápido y con mejor aceleración.

CONTRAS: Muy difícil ligar con uno de estos, pero con suerte igual abrazas a un alien con cuatro br[...]os.



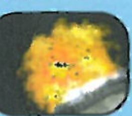
Z-95 Headhunter

PROS: Absolutamente ninguno, aparte del consuelo de que durante todo el juego sólo llegarás a pilotar uno de éstos en dos ocasiones.

CONTRAS: Lento, con un poder muy limitado, feo. Se convierte en chatarra cada vez que se cruza con un pedo espacial. Es horrible pilotar uno de estos, pero es genial cada vez que ves a alguien con uno. Morirán pronto.ng it. They'll be dead soon.

CUERPO A CUERPO

Sin duda, la habilidad más importante para triunfar en este juego es la que debes poseer para el combate cuerpo a cuerpo. Es imposible darte pistas para vencer en batallas específicas debido al gran número de naves contra las que combates y las diferentes localizaciones y objetivos. De cualquier modo, existen una serie de reglas que debes recordar en todo momento.



1) Evita que te alcancen en vez de confiar constantemente en tu escudo protector.
Para ello mantén la velocidad alta en todo momento, sin excepciones, ya que si un caza que se mueve lento es más fácil de destruir para ti, también lo serás tú para las naves del Imperio. Puedes aumentar la velocidad transfiriendo energía del escudo a los motores, para luego incrementar tu poder de láser y, en momentos más tranquilos, transferir éste a los escudos. Si el láser siempre lo tienes al máximo, debes transferir algo de energía a los escudos (a menos que lo necesites para algún fin específico). Esta diversión de energía es vital para la supervivencia.



2) Nunca vueles en línea recta
Eres un blanco fácil cuando te vuelves predecible (especialmente para los lanzamisiles). Muévete constantemente, gira a menudo y continua con estos movimientos a menos que estés seguro de que estás a salvo. Recuerda que reducir la aceleración a 1/3 te facilita girar más rápidamente que cuando vas a máxima velocidad. Eso sí, recuerda acelerar después de girar. Si quieres reducir la velocidad aun más deprisa, para los motores un para de segundos.



3) Utiliza tu doble radar
Aunque estés tremendamente ocupado persiguiendo a alguien no olvides echar un vistazo a tu radar trasero. Si en él aparece una amalgama de puntos rojos concentrados en el centro, es que tienes a alguien detrás de ti a quien no has pagado la factura del gas. Recuerda que te persiguen antes de girar, tal vez sea mejor disparar y reajustar tu objetivo.



4) Ten cuidado con los ataques frente a frente
No hay nada malo en hacer un poco el gallina, pero a nadie le gusta acabar en la mesa con una manzana en la boca o girando a la brasa el domingo por la mañana. Ataca frente a frente, pero retírate antes de que el fuego de tu contrincante te alcance, especialmente si pilotas un X-Wing o un A-Wing. Debes eliminar a unos cuantos enemigos y retornar rápidamente a una posición segura. Para conseguir mejores resultados, muévete ligeramente arriba y abajo mientras vuelas hacia delante y dispara una vez tengas a tu objetivo alineado.



5) Utiliza el mapa y el libro para mantener la ruta hacia el objetivo.
Ante todo sé consciente de las posibilidades de cada nave. Por ejemplo, si aparecen cuatro Tie y navegas en un aparato grande sabes que serás historia en breve. Entonces dale a la tecla U (nuevo objetivo) y marca en el libro uno rápidamente.

Frente a Frente

Nave TIE o equivalente contra X-Wing o equivalente Cuadro 1.



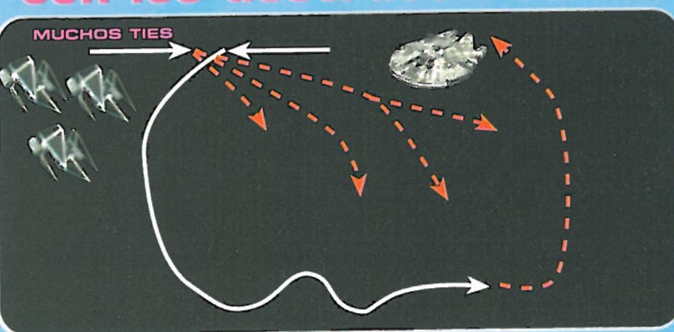
Side On

X-Wing o equivalente contra una defensa estática



Combate con los destructores TIE

Utilizar el Emkay contra un gran número de cazas.

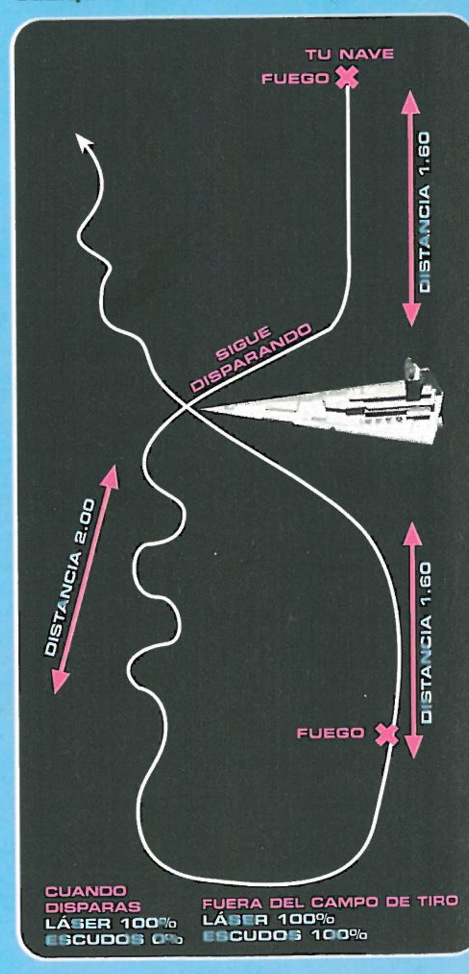


R Para el caza más cercano
F Disparar al objetivo fijado

DESTRUIR Y REPETIR
Mantén la velocidad alta y no dejes que se te acerquen por detrás.
Retorna a la ruta original si lo crees conveniente.

Cabeza Abajo

Asaltar naves centrales (en cualquier caza: tácticas generales)



PRÓLOGO

Aquí tienes una breve especificación de las 50 misiones en *X-Wing Alliance*. Probablemente aún habrá variaciones, pero con esto completarás el juego sin preocuparte demasiado. Para hacértelo todavía más fácil hemos clasificado las misiones por dificultad (ver las estrellitas de la suerte)



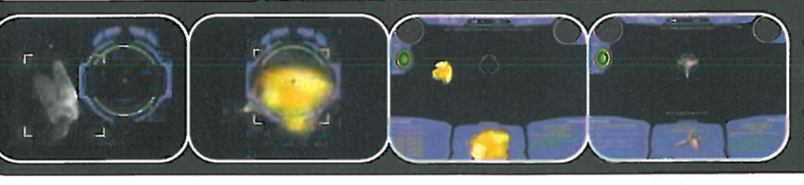
MISIÓN 1 La lección de Aeron: Operaciones de transporte



La primera misión, como es de suponer, es la más simple de todas. Debes recoger el contenedor, entrar en hiperespacio y dejarlo sobre la plataforma. Hazlo utilizando Shift D. Cuando las naves Viraxo lleguen, vuela hacia ellas e imagina que son tu profesor de matemáticas. No los mates o perderás la misión- son sólo para practicar. Luego coge el nuevo contenedor (Shift P) y vuelve a casa. Suéltalo con



MISIÓN 2 La lección de Emon: Armas



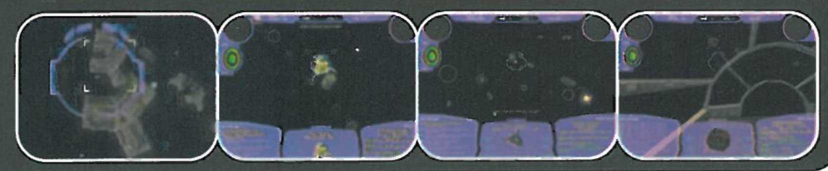
Otra misión de entrenamiento, aunque algo más difícil que la anterior. Siéntate en el lugar del artillero (ponte ahí presionando G) y dispara a los zánganos. Esta vez mejor que saques el Viraxo.



MISIÓN 3 El error de Aeron

Inspacciona el grupo I de contenedores antes de empezar. Lucha con los piratas y destrúyelos para conseguir puntos extra, pero sobre todo asegúrate de que no roban la carga. Tras esto, saca los PES y haz lo mismo con los otros contenedores.





MISIÓN 4 Llévalo al Viraxo: El repartidor

En esta debes llevar las especies recogidas en la anterior misión hasta el Viraxo. Lucha contra los PES de nuevo, pero tranquilo, ya sabes que tienes Emkay. Con R localizas el objetivo más cercano y con F Emkay les dará lo que se merecen. De este modo les puedes disparar sin tener que encontrarte cara a cara con ellos. Finalmente, espera que Aeron deje la nave y destrúyelo.

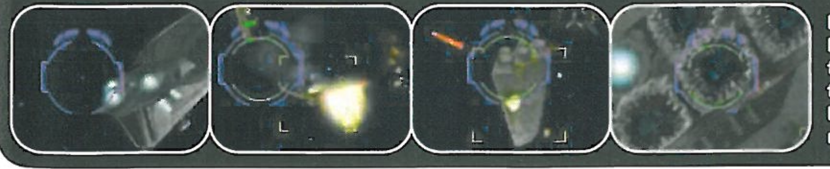








MISIÓN 5 En el mercado negro: Cambio de carga

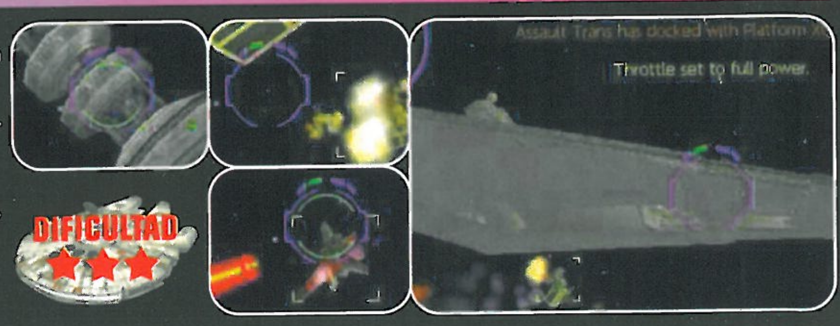


Fija la boya de la nave en tu objetivo y sigue al Ravenno hasta el sitio donde se realizará la transferencia. Enfréntate a los puercos y destrúyelos. Saca rápidamente a los técnicos y a Ravenno y aléjate con Emkay haciendo lo que mejor sabe hacer.



MISIÓN 6 Reunión rebelde: Ayuda a la alianza

En este punto las misiones se vuelven algo más difíciles. Empieza con hiperespacio hacia el hospital rebelde. Llegará la primera oleada de TIES. Siempre desde el sur y más alto que el avión (recuerda esto siempre). Debes asegurarte que un 60% de los evacuados están a salvo. La única dificultad que hallarás en esto son las bandadas de cuatro TIES que van llegando periódicamente, así como los bombarderos que patrullan la zona. Recuerda prestar atención al display MFD (abajo a la izquierda) y cuando una nueva oleada aparezca presiona U. Esto debe ser tu prioridad. Los escudos no deberían ser un problema en esta misión, así que transfiere poder a los motores y llénalos al máximo –con la energía de los láseres- durante los momentos más tranquilos. Una vez la evacuación llegue a un seguro 57%, dirígete directamente a la nave boya y espera nuevas instrucciones. Felicidades, estás vivo.



MISIÓN 7 ¿Ningún sitio donde ir? Escapa del ataque del Imperio



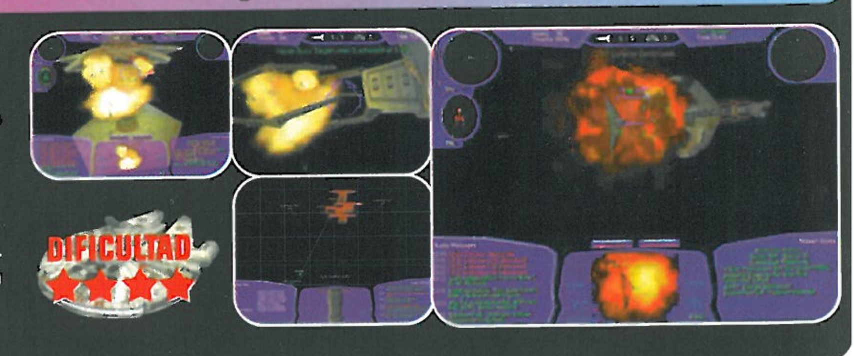
La clave de la misión es la velocidad. Ve hacia el final del hangar y coge un contenedor C/C Chi 8. Quédate allí mientras tu colega recoge el otro contenedor. Pasa de los misiles y otras amenazas. En el hangar estás seguro. Cuando la nave boya esté a vista, ponla en tu punto de mira y transfiere toda la energía a los misiles. Si te dan, las cabezas de guerra se perderán, así que sólo te queda rezar y buscar un sitio seguro.



CONVIÉRTETE EN UN REBELDE

MISIÓN 1 Evaluación del ataque espacial

Una tocada de narices notable y demasiado difícil para ser la primera misión rebelde. Se divide en tres partes y es la primera la que te traerá más problemas. Destruye la mitad de los contenedores y la base explotará. Inspecciona uno para conseguir puntos extra. En la segunda parte debes destruir la nave. Para ello muévete rápidamente hacia la izquierda del cañón 21. Dispara cinco veces y liquida el trabajo con una rápida pasada. La tercera es fastidiosa como ella sola y lo más importante es recordar que no debes ir cara a cara en ningún momento. Que no te den los primeros o será un final rápido y nada feliz. Debes volar a la izquierda a gran velocidad y disparar los misiles que te queden. Y buena suerte. Ya sabemos que es un clímax algo soso y que tampoco te hemos ayudado demasiado. Seguimos trabajando en ello y ya te haremos saber los resultados.



MISIÓN 2 Evaluación del ataque espacial Starfighter



Fácil si usas apropiadamente uno de esos deliciosos A-Wing. Recuerda desconectar la cabina. Las tres primeras partes del test son fáciles siempre que recuerdes no ir cara a cara contra más de un adversario. Éste es un buen momento para practicar el vuelo sobre la ola, que no es ni más ni menos que tomar una dirección, saltar bruscamente, dejarse caer sobre un plano imaginario y desde ahí dispararles sin que ellos puedan alcanzarte. Intenta mantener los escudos a potencia alta durante la cuarta parte, ya que en ella te enfrentas a 12 naves. Te recomendamos que no las destruyas todas manualmente. Y, sobre todo, mantén la velocidad alta.



BATALLA 1

MISIÓN 1 Ataque al convoy

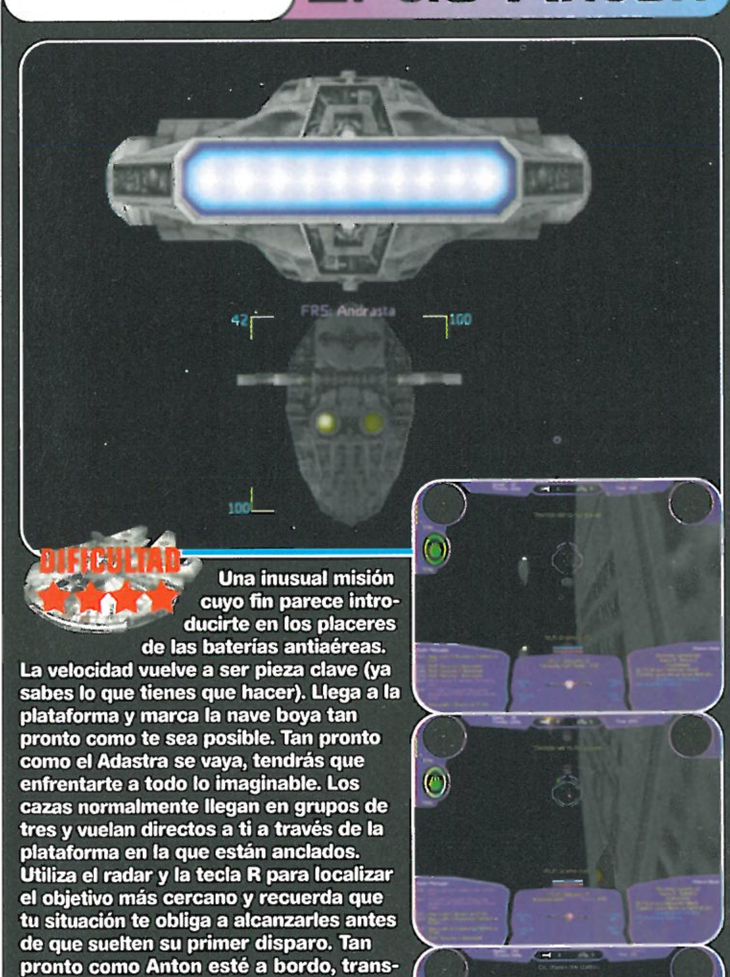
No hay demasiado que decir aquí. Simplemente investiga y fija el objetivo en los cuatro contenedores al inicio, así consigues puntos extra. Una vez has liquidado a los TIES ve directo al crucero y luego a casa a ver la tele. Tu próxima misión será mucho más difícil. Por una vez, esta misión te mete en acción de forma pausada. Como debe ser.

DIFICULTAD ★★






MISIÓN 2 El tio Anton



DIFICULTAD ★★★★

Una inusual misión cuyo fin parece introducirte en los placeres de las baterías antiaéreas. La velocidad vuelve a ser pieza clave (ya sabes lo que tienes que hacer). Llega a la plataforma y marca la nave boya tan pronto como te sea posible. Tan pronto como el Adastra se vaya, tendrás que enfrentarte a todo lo imaginable. Los cazas normalmente llegan en grupos de tres y vuelan directos a ti a través de la plataforma en la que están anclados. Utiliza el radar y la tecla R para localizar el objetivo más cercano y recuerda que tu situación te obliga a alcanzarles antes de que suelten su primer disparo. Tan pronto como Anton esté a bordo, transfiere los láser y los escudos al motor y coloca la torreta en posición de defensa. Apunta tus derribos y sal corriendo.

MISIÓN 3 Reconocimiento de la fuerza imperial

Aquí debes identificar una serie de naves y destruir unas cuantas sondas. Aprovecha la velocidad del A-Wing y transfiere energía a los motores. Inspecciona las naves en el orden que prefieras, pero recuerda que el Star Destroyer debe ser el último. Vigila los motores en todo momento. De las sondas escoge primero la 33-1. No olvides que además hay otros grupos y que debes destruirlos todos. Simplemente mantén la velocidad alta, no pierdas de vista a tus enemigos y nuca vueles en línea recta cuando estés cerca de las sondas.

DIFICULTAD ★★

MISIÓN 4 Rescata los prisioneros de la Base Echo

Encuentra las celdas lo antes posible, marca el libro e inspecciona. La habilidad en la lucha es vital para esta misión, aunque aparte de combatir cuerpo a cuerpo debes destruir los bombarderos que atacan al escuadrón de rescate. Recuerda que puedes utilizar torpedos de protones. Mantén a los bombarderos lo más alejados posible. Mientras no te acorralen estarás a salvo.

DIFICULTAD ★★★



MISIÓN 5 Capturar la sonda imperial

Primero tienes que perseguir al Murt Pelican -lo alcanzarás si eres lo suficientemente rápido. Después de destruir el ridiculo A-41, que no te supondrá ninguna dificultad, captura la sonda espacial. Recarga tu escudo de protección antes de pasar a tu próximo destino, (¡no te lo pierdas!), en el que te espera una emboscada. Te atacarán los piratas Y-Wings y tendrás que decidirte por una de estas dos opciones: quedarte y hacerles frente (¡cuidado con los misiles que lanzan!) o poner tu escudo protector a tope, preparar la torreta para disparar a la defensiva y echarte a correr. En el momento de entregar la sonda, asegúrate de que la has soltado antes de saltar al hiperespacio de nuevo o el cretino de tu compañero te matará al intentar el acoplamiento.

DIFICULTAD



MISIÓN 6 Detener el suministro del ISD Corruptor

Ésta es una pequeña excursioncilla que se ve facilitada gracias a la capacidad de los B-Wings de aguantar grandes dosis de desperfectos. Destruir los cañoneros no es dificil y, además, puedes buscar los bonus de las naves. Utiliza los misiles para resolver los problemas que se te presenten, pero no pierdas el tiempo con los cazas, ya que la mayoria sólo son una distracción. Mantén la calma, la próxima misión es matadora.





MISIÓN 7 Destruir la red de sensores del Imperio

DIFICULTAD

Es la última misión de la primera parte del juego y están decididos a no dejarte continuar sin que tomes parte en la pelea. Se supone que las fuerzas imperiales de la plataforma no son gran cosa, pero nosotros creemos que son más duros aqui que en cualquier otra misión del juego. Hay dos maneras de afrontar la misión y nosotros te recomendamos la más fácil (versión cobarde), que funciona asi: el problema de los interceptores y cazas TIE es que, para empezar, llegan en densas y abundantes oleadas y a velocidades vertiginosas. Si te enfrentas cara a cara con ellos, lo más probable es que te lleven a una muerte segura. Asi que será mejor que te alejes hacia el extremo derecho, más allá de la "vulnerable" nave de interferencia (a la que, de todas formas, nadie ataca nunca). Utiliza el mapa para orientarte y para vigilar la aparición de los cazas que se acercan. La mayoria de jugadores se dirigen directamente a la refriega del medio pero hay dos o tres oleadas de ataques programadas expresamente para llegar a ti. Prepara tus defensas delanteras y enfréntate a cada oleada con el objetivo de que no te alcancen. Repite esto varias veces, deja que los otros hagan el trabajo duro y después recoge tú las medallas. Pensando en nuestra buena reputación, nosotros probamos también la opción "a por todas", pero roza el masoquismo. Al principio tienes que volar a través de las oleadas de naves que se acercan y te verás inmerso en el corazón de la batalla. Si te decides por esta opción, tendrás que cargarte los bombarderos que te amenazan. Sin embargo, al hacer esto la parte delantera de tu nave quedará al descubierto, lo que tampoco es demasiado recomendable. Decidas lo que decidas, ¡pásatelo bien en la escena final y piensa que todo será mucho mejor de aqui a siete misiones!



BATALLA 2

MISIÓN 1 Transporte de la tripulación

Seria divertido a morir si no fuera por la sensación que tienes de vagar inútilmente por el espacio antes de que se desencadene la acción. Pero ya verás que en cuanto empiece a haber movimiento vas a estar bastante ocupado. Es la primera vez que te encuentras con la nueva gama experimental de naves TIE y forman un grupo bastante bien surtido. Tienes que separarte de la derecha del mando y saltar a hiperespacio en medio de la batalla, donde a ti y a tu compañero os va a tocar destruir alrededor de 25 naves antes de que se lleven parte de del convoy de civiles. Todas las TIE son endebles, pero los cazas tienen un láser fantástico, asi que evita enfrentarte con ellos cara a cara. No olvides que tu objetivo aqui es salvar el convoy, no te vayas a despistar corriendo como un loco detrás de algún caza esquivo. Tienes que acabar con los bombarderos tan pronto como lleguen y la manera más efectiva de hacerlo es usando los misiles de concusión y el láser. Mientras te acercas apunta y señala una nave del grupo 37, después otra del 36 y otra del 34, de manera que las puedas localizar inmediatamente. Es fundamental que no les dejes acabar su trayecto. Pasa del Suluk que está detrás de ti y manténte alejado. Cuando te dirijas al primer grupo, sigue una trayectoria fija e intenta no perseguirlos en dirección al convoy. Debes cargarte unos cuantos y seguir hasta que llegues al último grupo. Seria un verdadero placer situarse detrás de una formación que resultase un blanco fácil, pero hay demasiados bombarderos al acecho como para permitirse ese lujo. Sitúate detrás de la última escuadrilla de bombarderos y date el gusto de destruirlos todos, uno detrás de otro. En resumen, tras la primera vuelta manténte cerca del convoy, no aminores la marcha y márcate como objetivo principal acabar con los bombarderos.



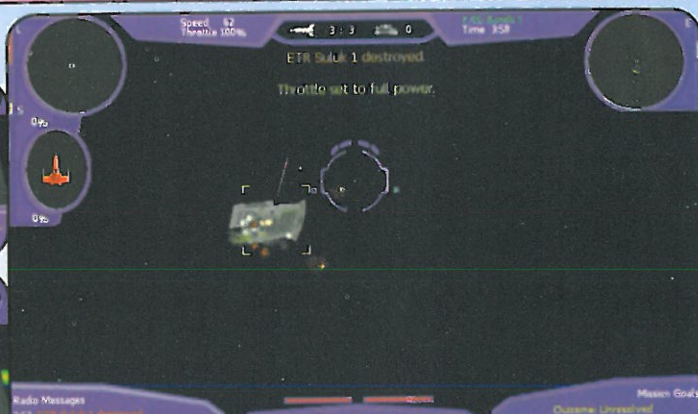


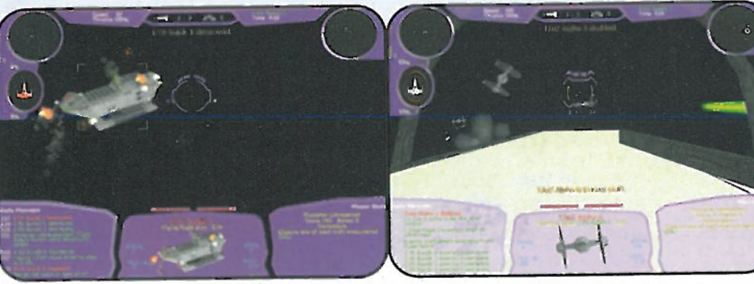


MISIÓN 2 Captura de prototipos del Imperio

Si te lanzas a grandes conquistas en este nivel, te van a freír vivo. Captura una nave da cada tipo inutilizándolas con los torpedos especiales y el cañón de iones. Los cazas no ponen demasiada dificultad y además puedes dejar que los otros trabajen por ti. Claro que, si te apetece hacer algo, puedes encargarte del grupo 10 tú mismo con ayuda de tus misiles. Cuando los flancos de tu formación hayan acabado con todos los cazas, da orden de atacar y destruir uno de los transportes experimentales Suluk. Tendrás que encargarte del otro usando tu cañón y los misiles hasta que el casco tenga menos del cincuenta por ciento de integridad o el sistema esté al cero por ciento. Utiliza el ataque en oleadas como de costumbre (ver B1,M9). Te llevará un rato, pero no desistas. Mientras los tres transportes van a lo suyo, destruye todos los cazas que no se usen.







MISIÓN 3 Matar a K'Armyn Viraxo



Es una trampa, por supuesto. Mister Viraxo no está allí, pero una horda de piratas han venido en su lugar. Examina la nave y destrúyela si quieres conseguir un bonus fácil. Prepara el cañón para disparo defensivo o disparo a objetivo móvil (en este caso no hay gran diferencia, ya que todos los Z-95 están realmente ocupados en dispararte). Mantén la velocidad, se lo pondrás un poco más difícil a las naves que intentan acabar contigo. Ten siempre presente la situación de la nave boya para que, en cuanto sea posible puedas dirigirte rápidamente a ella- para ser honestos, no tiene demasiado sentido quedarse pululando por fuera mucho tiempo. Corre hacia la nave boya, pero ten cuidado con los cañoneros que se te acercan. Acelera para evitarlos y pon pies en Polvorosa antes de que te conviertan en polvo espacial.



MISIÓN 4 Atacar las instalaciones de producción

Bienvenido a otra misión de combate relativamente fácil. Tú lema aquí debe ser "acabar con ellos ya" y para ello tu láser necesita ser más fuerte que tu escudo de protección. Pon el láser al máximo, el escudo de protección al 25% y mantén la velocidad alta. Pasa de defensas estáticas y dispara contra todos los TIE que se te acerquen. Seguro que tus tácticas de combate se están agudizando, pero todavía hay algunos truquillos que puedes aprender de batallas como ésta. Recuerda que, a menudo, debes tener tus cañones preparados para alcanzar objetivos (los TIE) que vuelan detrás de ti. Si reduces bruscamente la velocidad 1/3 durante un segundo más o menos debería quitártelos de encima. Nunca permanezcas en esta posición más de un par de segundos. Cárgatelos y desaparece.





MISIÓN 5 Defensa de la nave Liberty

¡Adivina de que se trata ! Otra misión de combate facilona. ¡Ay! Los diseñadores de estos episodios absurdos son tan ... En fin, tu buque insignia Liberty está siendo atacado y tienes que impedir que la integridad de su casco llegue al cero por ciento. Te persigue un misil; para librarte de él, debes girar de golpe a la derecha. Aparecen tres oleadas de naves con la intención de encargarse de ti, así que es conveniente acabar con ellas lo más rápido posible. No ataques las naves de control Suluk: el riesgo es infinitamente más grande que la recompensa. Sin embargo, atrévete a pasar cerca y conseguir bonus de alta velocidad. Para la defensa del Liberty tienes que alcanzar los TIE e3 y e5 que llevan torpedos y misiles (imagínate que estás de nuevo en la misión B2M1). El último problema (aparte de la posibilidad de morir miserablemente en el espacio, claro está) es que, si vuelas demasiado lento o con una trayectoria demasiado recta, puedes ser pasto de los fastidiosos misiles. Si quieres más información acerca del modo de hacer frente a los misiles, échale una mirada a la sección de entrenamiento.





MISIÓN 6 Destrucción de los centros de investigación del Imperio

Una divertida misión que ya nos es familiar. Es relativamente fácil permanecer vivo gracias a la fuerza del escudo de protección. Primero tienes que acabar con la nave de control. Espera a que esté por debajo del 50 por ciento de protección y utiliza ocho torpedos de protones durante un par de vueltas. Cuando hayas acabado con ella, concéntrate en la plataforma, dispárale los cuatro torpedos que te quedan y remátala con el láser. Después inspecciona y destruye los contenedores. Distánciate y ataca todos los e3 que te apetezca.





BATALLA 3

MISIÓN 1 Liberar a la colonia de esclavos



Una aventura interesante, ésta, ya que te enfrentas a transbordadores con esclavos a bordo. Ten cuidado con los cambios de armamento en el transcurso de esta misión. Hay cinco grupos de transbordadores y una nave de cada grupo transporta esclavos. Mientras te acercas, oriéntate con ayuda de mapa y señala los transbordadores más cercanos al Star Destroyer. Apártate de los primeros transbordadores, no vayas directamente hacia ellos. Volando en dirección al Star Destroyer los esclavos de cada grupo están en el transbordador central, en el izquierdo, en el derecho, en el izquierdo y en el derecho respectivamente, así que estos son los únicos que necesitas inspeccionar. Utiliza tu armamento láser para acabar con ellos y haz que su sistema baje al cero por ciento. Después de eso todo lo que queda por hacer es luchar y proteger tus naves. Fácil, ¿no?.

DIFICULTAD ★★★

MISIÓN 2 Suministro de cabezas de misil para los Rebeldes



Está claro que existen dos maneras de afrontar esta situación: una buena y otra mala. Tienes que inspeccionar todos los contenedores, pero desde el primer momento te vas a encontrar con tres naves en tu camino. Elimina sólo a dos de ellas, ya que si acabas también con la tercera van a aparecer tres naves nuevas. Opta por el disparo frontal para asegurarte que Emkay no elimina la tercera nave. No vas a disparar más durante esta misión y deberías evitar que los disparos enemigos te alcanzaran, así que pon el motor a tope e inspecciona todos los contenedores. Cuando lleguen tus cruceros de carga limítate a volar, esquivando los disparos y aleja el resto de las naves de los contenedores. Haz lo mismo cuando lleguen las naves Blach Sun -haz caso omiso de la advertencia de que irán a por el crucero de carga y aléjalas con una gran vuelta. Y corre cuando tengas las cabezas de los misiles.

DIFICULTAD ★★★★

MISIÓN 3 Centro de investigación del Imperio

Ya has recorrido la mitad del camino y las misiones son cada vez más difíciles. No malgastes tu ingenio y recuerda que destruir al enemigo es fantástico, pero hacerlo rápido es aún mejor. Es necesario hacerlo con la mayor prontitud. Éste es un episodio relativamente fácil en el que te mueves en el interior de un gran centro de investigación y echas un vistazo. Los satélites de comunicación que debes destruir están por encima y por debajo de la estación 33/1 y 34/1, así que, si quieres, ponlos en el punto de mira en cuanto llegues y acaba con ellos al principio. De momento debes ignorar los cañoneros, mantener la velocidad y preparar los cañones láser (calcula el daño que puedes ocasionar si llevas a cabo un ataque frontal; mejor que uses de nuevo el ataque en oleadas). El siguiente paso es valorar la situación y hacer que las escuadrillas ataquen la estación. Puedes ayudarles con un par de torpedos al final. ¡Como quieras! Dar con las malditas puertas es como buscar una aguja en un pajar, vas a necesitar mucha suerte. Pero te lo vamos a poner fácil: están escondidas en la parte central y son pequeñas escotillas que podrás derribar sin demasiado esfuerzo. Entra, mantén la salida vigilada y pon toda tu energía en el motor para preparar la huida. Misión cumplida.

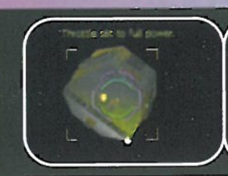
DIFICULTAD ★★★



MISIÓN 4 Investigar el sitema de comunicación del Imperio

Los TIE no están a la altura del A-Wing que tienes aquí, así que pásatelo bien mientras ganas algunos puntos. Señala la Python cuando aparezca y permanece cerca de ella. La única posibilidad de fracaso en esta misión es permitir que los bombarderos TIE hagan blanco sobre la Python. Apártalos tan pronto como los veas, pero si hay naves detrás de ti, ten cuidado, no vueles lento ni en línea recta. Destruye el hangar para conseguir bonus. Aparte de eso, ¡disfruta como un enano!









MISIÓN 5 Instalar dispositivos de escucha

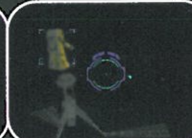
Esta misión es frustrante, principalmente porque pasa mucho tiempo antes de encontrarte con algún peligro, así que acábala cuanto antes, concéntrate en las posiciones enemigas y en el tiempo. Primero enfréntate a las tediosas minas (¡otra vez!), pero olvídate del minador a no ser que quieras arriesgarte a convertirte en chatarra sólo para conseguir un miserable bonus. Tienes que desactivar todas las minas antes de acercarte al Comsat 6, situado en 24-1 en tu mapa. En total hay seis satélites, pero cuando inspecciones el Comsat 6, Aeron saldrá de la esclusa del aire. Aquí es donde está la trampa. Sitúate cerca de Aeron, activa el escudo protector y los láser al máximo y recárgate un poco (puedes hacerlo antes si quieres). Ten también a mano el mapa en la modalidad 2D. Llegará una nave transportadora que dejará caer tropas de asalto Zero G en grupos de cuatro. Debes impedir que alcancen a Aeron o que destruyan el satélite. El transportador se mueve siguiendo un arco, así que acércate a las tropas que deja caer y mantén la velocidad alta. Acciona tu cañón para disparar a objetivos móviles (esta estrategia es vital) y usa repetidamente los disparadores para atacar a estas tropas armadas hasta los dientes. Aunque se alejen volando vigila y no dejes de apuntarles, el cañón hará el trabajo. El grupo Omega irá a por ti, así que quizás quieras dejar esto para más tarde. Vigila el mapa y acaba con el último par de grupos lo más rápido posible. Asegúrate de recoger a Aeron antes de irte (normalmente sólo tienes que pasar sobre ella) y no te distraigas con las TIE que lleguen. La clave para conseguirlo es tener siempre presente dónde estás tú en relación con Aeron. Si mantienes la calma, con ayuda de tu ingenio todo saldrá bien.



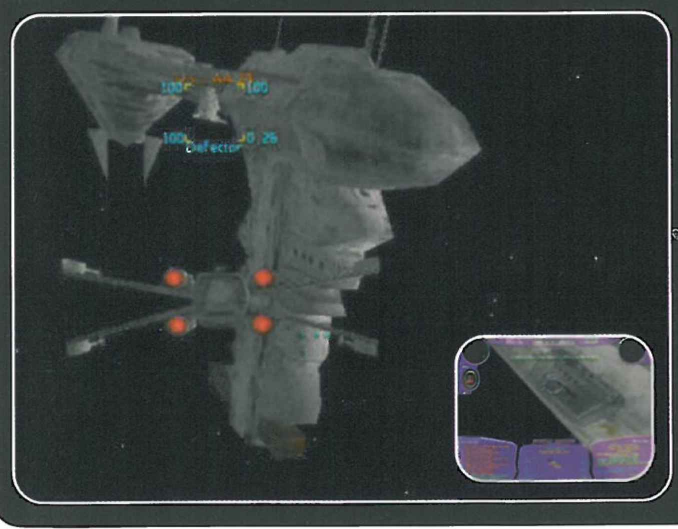






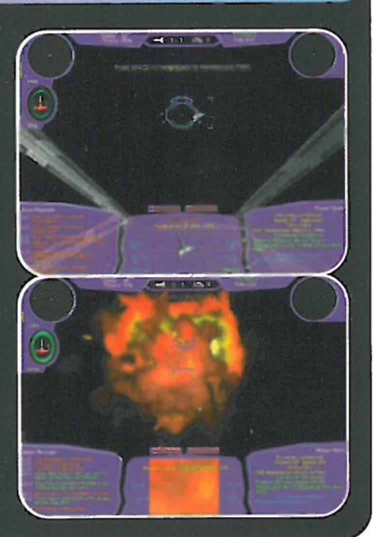


MISIÓN 6 Cita con el desertor



Gana el sencillo combate en que te encontrarás después del vuelo hacia el puesto avanzado. Identifica los transbordadores que parten hasta que localices al desertor y permanece cerca de él (a 0,30 más o menos), mientras lo llevas de vuelta a la nave Liberty. Deja que los otros transbordadores se vayan. Asegúrate de recargar los sistemas. Después de pasarse un rato dando vueltas el transbordador se une a la fragata. Con la llegada de un Star Destroyer y un Interdictor se desencadena una batalla increíblemente excitante, aunque poco convincente. Apunta al Interdictor con los torpedos de protones en cuanto puedas y dispárale sin descanso. Es muy importante que acabes con él enseguida, ya que la fragata no se irá hasta que esto ocurra. Dado el estado de tu nave y teniendo en cuenta el número de naves TIE que pululan por la zona, te aconsejamos encarecidamente que regreses a la Liberty para reponer tu armamento. Si estás dentro más de diez segundos repararán tu casco y el escudo de protección estará completamente recargado. Vuelve atrás e intenta mantenerte con vida mientras esquivas disparos, lo cual no es fácil teniendo en cuenta la cantidad de TIEs y de Interdictors con los que te vas a encontrar. Mantén la velocidad alta y ten esperanza: la maravillosa escena final llegará pronto.

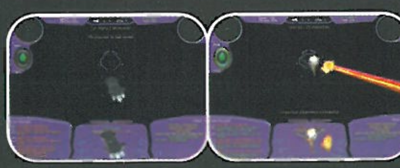
DIFICULTAD



MISIÓN 7 Vuelo de emergencia

Un traidor ha escapado y depende de ti el traerlo de vuelta a tu A-Wing. Lo prioritario en esta misión es desarticular el transbordador tan pronto como sea posible. Para ello dedica toda la energía al motor y reduce la integridad del casco del tranbordador a menos del cincuenta por ciento. Acaba con las minas buscadoras de blanco, y entra en combate durante un rato. Visualiza el Transporte de Asalto cuando llegue y manténte cerca de él. Utilízalo como protección, cárgate todos los bombarderos que te sea posible con tus misiles de concusión y detenlos lanzando los torpedos. Tienes que detener por lo menos una oleada de ataque completa para tener alguna posibilidad, pero no te preocupes, lo conseguirás con un poco de práctica.







BATALLA 4

MISIÓN 1 Transporte a la colonia minera



DIFICULTAD ★★★

Esta es una de las mejores batallas del juego, aunque es larga y confusa en algunos momentos. Prepara Emkay y el cañón para disparo a objetivo móvil y usa R y F para activarlo repetidamente. Líbrate de la primera oleada de naves lentas (es muy divertido). Tus cruceros de carga han repostado y se dirigen al hiperespacio, pero una Corbeta (M-CRV) aparecerá en su camino, así que deberías encargarte de ella. Afortunadamente tu escudo de protección tiene la fuerza suficiente y Emkay puede golpearlo durante el vuelo. Vas a sufrir desperfectos importantes, pero no te preocupes por eso ahora -limítate a destruir la corbeta deprisa. ¡No olvides destruir la instalación central de energía para conseguir un enorme y totalmente inmerecido bonus! Al final sólo te queda saltar al hiperespacio. Hazlo asegurándote de que todavía te quedan algunas defensas y aborda la base (Shift D).





MISIÓN 2 Exploración del Convoy Imperial

Esta misión puede resultar fácil y divertida si recuerdas que no debes disparar ni una sola vez. Acelera hasta conseguir la máxima velocidad (180) y manténte así toda la misión. Tienes que identificar todas las naves del convoy (excepto las Star Destroyer) que salen del área . Empieza por la izquierda e intenta inspeccionarlas más o menos en el orden en que las vas encontrando. Te vamos a dar un par de consejos que no deberías olvidar. La manera más fácil de inspeccionar los larguísimos contenedores es volando de una punta a otra, apretando la T cada vez que identificas uno. Quizá se te escapen un par de naves mientras vas de aquí para allá, así que vigila y aprieta T para localizar tu siguiente objetivo. Si alguno acelera y está a punto de entrar en el hiperespacio, conviértelo en tu prioridad. Y, de hecho, esto es todo. Considérate desafortunado si te alcanzan más de una vez.

DIFICULTAD ★★



MISIÓN 3 Asedio de la colonia minera: rescatar a Aeron



DIFICULTAD ★★★

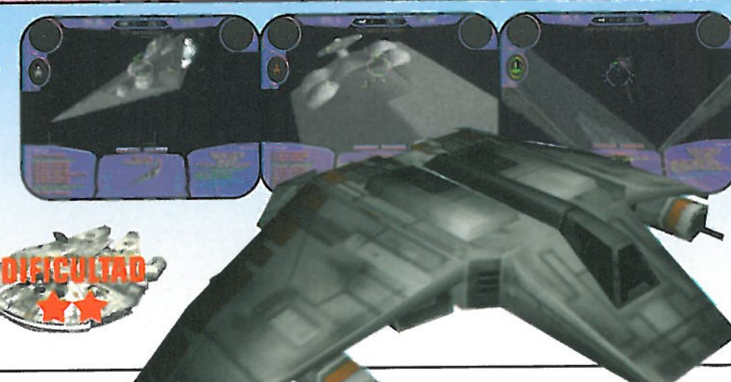
La enorme nave de Darth Vader, el Executor, aparece aquí, pero, increíblemente, no tiene un gran papel. Sin embargo es otra misión interesante. Para ganar, todo lo que tienes que hacer es intentar llegar a la estación con tu escudo protector casi intacto. Vuela rápido hacia allí, eliminando todas las naves que se dirijan directamente a ti (a veces un solo TIE). Pon la base en el punto de mira de tu disparador y dirígete a ella pronto, esquivando a todo lo que encuentres a tu alrededor y con Emkay preparado para disparar a cualquiera de los objetivos móviles (o sea a los TIE que llevas detrás). Acaba con todos los misiles que se te acerquen pero no des la vuelta, deja que lo haga Emkay. Durante el aclopamiento (SHIFT D), coge tú mismo el cañón, pon los láseres y el escudo protector al máximo y dispara continuamente a todos los blancos posibles. Cuando tengas a Aeron, escapa!.



MISIÓN 4 Captura del crucero de carga



Una misión fastidiosa, ¡y no precisamente porque estés volando con Luke Skywalker! Destruir el crucero es muy fácil (si los otros no se lo cargan antes), pero después de eso tienes que destruir un Interdictor tú solito. Mantén alta la velocidad (a más de 80) y da varias pasadas de láser y cañón de iones disparándolos a la vez. La fuerza de protección del Interdictor es poca, por eso la misión no debería llevarte mucho tiempo en cuanto te des cuenta de que en el lado opuesto del Interdictor te encuentras a salvo. Intenta no quedarte sin tus colegas Y-Wings.



DIFICULTAD

MISIÓN 5 Abandono de la base rebelde de Kothis



DIFICULTAD

Aquí debes defender el ordenador imperial primero en el transbordador y después en la corbeta. Y eso no es todo; la Liberty debe escapar también. Es pura y simplemente un combate donde tienes que concentrarte en los bombarderos TIE que aparezcan. También puedes ayudar con los ATR para obtener más puntos. El error más frecuente es dejar que la situación se nos escape de las manos por no matar las naves lo suficientemente rápido. Como en la mayoría de batallas, mantén el láser en disparo único. También debes tener en cuenta que las TIE más avanzadas son extremadamente rápidas y castigadoras.

MISIÓN 6 Proteger el ordenador imperial



Seguro que La Alianza ha hecho una campaña publicitaria sobre este ordenador, ¡todo el mundo sabe dónde está! Destruye rápidamente los cañoneros y pon el Razor en la mira de tu disparador en cuando llegue. Tendrás que hacer frente a otro intenso combate cuando aparezca la Star Destroyer. Sitúa tu objetivo sobre la cápsula de escape en el momento del lanzamiento y ten cuidado con los grupos de bombarderos TIE (grupo Beta). No te resultará difícil dominarlos si intentas mantenerte siempre cerca de la cápsula. Esta misión es bastante larga; en la continuación acompañarás al Mercury porque la cápsula pasa a poder de la Independence (lo que no entendemos es por qué eso tiene que ocurrir precisamente en medio de una gran batalla). Hay alrededor de seis oleadas de bombarderos TIE atacando, por lo que debes convertirlos en tu objetivo primordial y utilizar los torpedos de protones. Apunta a uno de ellos desde un ángulo ventajoso y, si logras hacer blanco, podrás aniquilar al resto de la oleada. Eso te producirá una gran satisfacción. No permanezcas demasiado tiempo en línea recta o esos molestos Interceptores TIE acabarán contigo, con lo que tu satisfacción se esfumará rápidamente. Hay siempre un par de TIE que van directamente a por ti; normalmente pertenecen al grupo Sigma, así que intenta estar enterado de dónde están. Después de cargarte el grupo de bombarderos TIE 38-x no te metas en más problemas y pon la nave a toda máquina.

DIFICULTAD

BATALLA 5

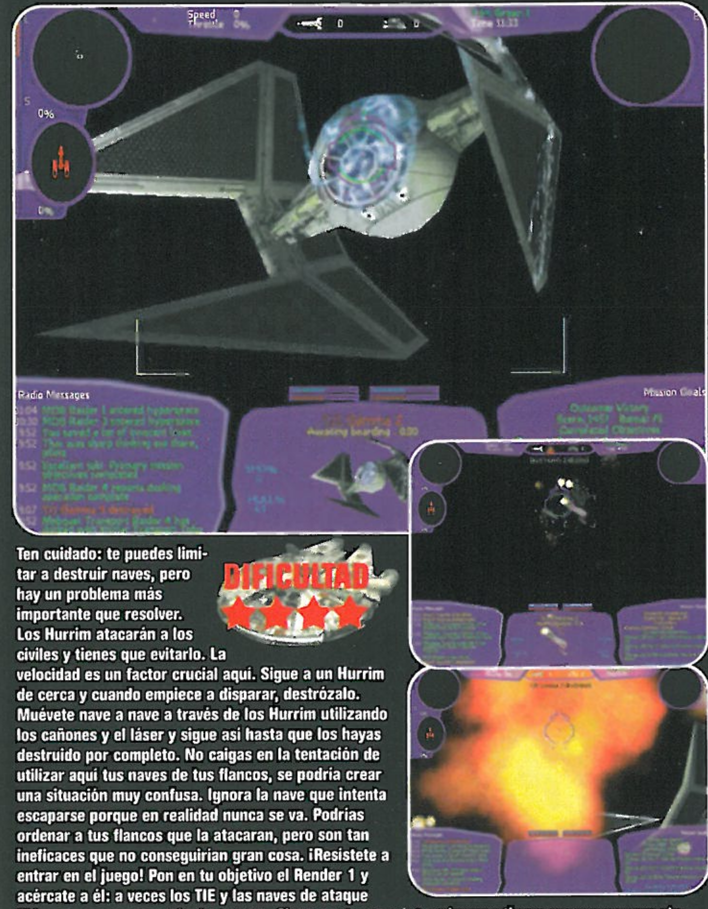
MISIÓN 1 Proteger la reunión de la Alianza

Ármate de paciencia para la reunión más larga de la historia... probablemente escrita por alguna criatura con marcadas ínfulas literarias. En fin, después de esto tienes que enfrentarte a la desgracia de pilotar la penosa Z-95 y, peor que eso, soportar el ridículo acento de tus compañeros de vuelo. Admitimos que vale la pena llegar hasta aquí, aunque sólo sea por la experiencia. Te van a tender dos emboscadas durante está misión. Haz lo posible por guardar los fantásticos misiles de concusión para la segunda, el asalto imperial. Utilízalos contra los cañoneros lanzadores de misiles pero no permitas que el transporte Scout se acerque demasiado a los buques internos. Esta es una misión difícil principalmente porque te ves envuelto en una trifulca increíble, pero intenta mantener la velocidad (aunque es bastante difícil) y haz lo que puedas con las cinco naves imperiales. Lo importante no es conservar la vida sino que el abordaje se lleve a cabo.

DIFICULTAD ★★★★



MISIÓN 2 Ataque al convoy del Imperio



Ten cuidado: te puedes limitar a destruir naves, pero hay un problema más importante que resolver. Los Hurrim atacarán a los civiles y tienes que evitarlo. La velocidad es un factor crucial aquí. Sigue a un Hurrim de cerca y cuando empiece a disparar, destrózalo. Muévete nave a nave a través de los Hurrim utilizando los cañones y el láser y sigue así hasta que los hayas destruido por completo. No caigas en la tentación de utilizar aquí tus naves de tus flancos, se podría crear una situación muy confusa. Ignora la nave que intenta escaparse porque en realidad nunca se va. Podrías ordenar a tus flancos que la atacaran, pero son tan ineficaces que no conseguirían gran cosa. ¡Resístete a entrar en el juego! Pon en tu objetivo el Render 1 y acércate a él: a veces los TIE y las naves de ataque Skipspray se acercan y lo destruyen. Siempre atacan a éste primero y tienes que romper sus ataques repetidamente. Lo que necesitas básicamente es una estrategia de vuelo adecuada y una buena puntería, así que usa tus cañones y tu láser a la vez para acelerar el desarrollo de la acción y dedica la energía de la protección al motor. No hay demasiadas naves enemigas, pero todas las que hay significan una amenaza para el Render 1. Cuando no quede ninguna, destruye las restantes naves del convoy que todavía vagan por ahí y espera a que el transporte las recoja y se aleje.

DIFICULTAD ★★★★

MISIÓN 3 Liberar a Emon



El container que buscas aquí está siempre en el grupo de la parte superior derecha, entrando en el mapa por la fila superior, el segundo empezando por la izquierda. Dirígete directamente a él y sigue las instrucciones. Prepara Emkay para disparar a objetivos móviles y apunta a las naves, pero recuerda que también tienes que destruir las naves de patrulla antes de que la Deadman's Hand llegue a abandonar la estación. Después simplemente dirígete a la nave Boya.

DIFICULTAD ★★



MISIÓN 4 Proteger Smuggler Retreat

En esta misión, más que nunca, es todo demasiado fácil como para alejarte/apartarte de la escolta. Al principio dirígete a la estación y sitúate entre ella y los torpedos de protones que se acercan. Elimina todos los que puedas y alargarás la vida de la estación. Cuando el transbordador Orion despegue, permanece cerca de él y espera a que dos Interceptores TIE ataquen, porque no puede recibir demasiado castigo. Una vez esté a salvo busca un buen ángulo para atacar los bombarderos TIE con torpedos de protones y podrás barrer seis en una sola vez. Si logras destruir el Strike Cruiser obtendrás un bonus sustancioso, pero no lo conviertas en una prioridad. En esta misión interviene tanto la suerte como la habilidad, ¡que la Fuerza te acompañe!

DIFICULTAD ★★★



MISIÓN 5 Proteger al contrabandista de la Alianza

Te encuentras otra vez con la misión de defender un transbordador. Esta vez la amenaza son ocho naves Hurrim que se acercan por la derecha. Señala el transbordador y destruye un par de Hurrim al principio, pero no permitas que el resto te cierren por la parte de atrás (te recomendamos utilizar un par de misiles de concusión para las dos primeras naves). Comprueba la situación del transbordador en el mapa, seguramente habrá cuatro Hurrim persiguiéndolo. Tómalas como objetivo sobre el mapa, vuelve a visual y persíguelas. Tendrás que ser más rápido que ellas. Lo fundamental no es acabar con ellas sino impedir que puedan llevar a cabo sus ataques con éxito. Si una de ellas retrocede, dirígete a otra para hacer fracasar su ataque. Ten en cuenta que estás aquí para defender el transbordador, no para conseguir puntos. Se acercarán un par de oleadas más y tendrás que utilizar otra vez los misiles de concusión. Acábalos y entra en el hiperespacio con el transbordador. En la siguiente sección del hiperespacio se presentarán otro par de oleadas de ataque pero no representarán un gran problema si te mantienes cerca del transbordador y estás atento al mapa.

DIFICULTAD ★★★★





MISIÓN 6 Información básica

La información está en uno de los pequeños contenedores del lado opuesto de la estación. Las T-Wings de defensa son muy débiles, así que las puedes destruir con la ayuda de Emkay. Para trasladar la información conseguida, atraca en el Andrastra. Recuerda que todo lo que tienes que hacer para recoger el Emkay es volar sobre él; no reduzcas la velocidad o te alcanzarán los disparos.

DIFICULTAD ★★



MISIÓN 7 Ataque a la base pirata

Un golpe para la dura B-Wing. Destruye las baterías láser con torpedos de protones, si quieres, o utilizando lásers si te atreves. Dispara los torpedos sin tregua. Hay armas preparadas para atacar en varios puntos de la plataforma y (otras aún más potentes) en los muros centrales. Retira las más fáciles asegurándote de mantener el escudo de protección lo más alto posible en esta fase. Cuando hayas destruido la plataforma localiza rápidamente el transbordador de Nakhym, que huye, y ponlo fuera de combate. Cuando llegue la Star Destroyer podrás acabar con ella fácilmente, sobre todo si te queda algún torpedo de protones. Si le dejas, lanzará un montón de TIE para destruirte; evítalo a toda costa. Acaba con ella deprisa y sólo tendras que vértelas con un reducido número de TIE. La misión es problemática: es mejor que no interfieras en la labor de tus compañeros hasta que los cañones láser estén destruidos

DIFICULTAD ★★★





BATALLA 6

MISIÓN 1 El encuentro del Delegado Bothan

Aparentemente una misión sencilla en la que debes proteger a Borsk Fey'lya (menudo nombrecito; con un nombre como éste parece capaz de cuidarse él solo, ¿no?) y a la lanzadera Jade. Bien, esto es un trabajo para principiantes. El problema que entraña esta misión es el ridículo número de barcos enemigos que aparecen de manera escalonada, y que también debes proteger a las diversas embarcaciones que se encuentran repartidas por todo el lugar. Y únicamente puedes estar en un sitio cada vez. Después de largo tiempo practicando, aquí tienes un truco infalible para resolver este dilema. Sigue los puntos que te indicamos en orden muy estricto y tan rápido como puedas. Además es una misión en la que tienes que conseguir el mejor registro. Para principiantes: Pulsa F5 Jade, F6 Tal'cara y F7 Para salir de la vaina . Haz esto e inmediatamente podrás orientarte donde sea que te encuentres en el espacio, te será de gran ayuda luego, cuando empiece el fuego.

1) A primera vista, la nave más vulnerable es Tal'cara. Por sí misma puede activar el poderoso M/CRV, a no ser que sea golpeada por los múltiples Skipspray Blastboats (S/B) desde un buen principio. Consigue a toda costa que el primer bombardeo de los S/B fracase . Son duros de pelar, así que no podrás matarlos inmediatamente, mejor haz que giren hacia la dirección contraria. Luego, rápidamente, toma dos o tres de ellos, ¡y lánzalos hacia el cielo!

2) La lanzadera Jade debería econtrarse ya en camino, y tres naves deberían estar pisándole los talones. Persíguela a toda velocidad y distrae a las otras. Destrúyelas para poder respirar tranquilo. La Liberty te ayudará a salir de ésta.

3) No te rearmes cuando estés en la Liberty, incluso aunque estés justo en la bahía.

4) Dirígete a gran velocidad hacia la M/CRV y Tal'cara. Controla las dos, pero tu nave debe demostrar ser la más potente. Carga los S/B otra vez y evita volar despacio cerca de la peligrosa Corvette. Pasados unos breves instantes el escaso número de S/B no debería ser ya una amenaza para Tal'cara.

5) Registra la vaina de escape cuando aparezca y manténte cerca de ella. Tan pronto como aparezca el mensaje "1 nuevo S/B" - señálalo con la clave U y revisa el HUD - debería indicar: "*Buscando qué embarcación escoger*". Destrúyelo inmedatamente.

6) La Jade ahora ya estará de camino de vuelta, así que muévete otra vez para defenderla, usando cualquiera de los torpedos restantes, en caso de que sea necesario, para conseguir acabar con todos los posibles intentos de ataque.

7) Protege la lanzadera Compassion (usa el mapa para localizar a las naves enemigas).

DIFICULTAD ★★★★★



MISIÓN 2 La base mercenaria escondida



Probablemente la misión más fácil del juego. Se divide en cuatro partes. En la primera parte, simplemente debes atracar y pelear hasta derrotar a los enemigos. En la segunda parte sólo incrementa la velocidad y cárgatelos. La parte tercera consiste en más de lo mismo pero puedes recargar los escudos antes de atacar; es la decisión más sabia. En la parte cuarta limítate a inspeccionar la base y vete.



MISIÓN 3 El ataque a la base mercenaria

Una entretenida misión de combate frontal, pero cuidado, también puede convertirse en tu más gran frustración. Vuela todo recto durante unos segundos y lanza todos los torpedos de protones en un fuego cruzado. Vuela hacia la derecha y destruye las dos naves que se escapan. Sigue luchando sin tregua hasta que aparezca que has destruido el 77 % de las naves mercenarias. Pero sobre todo, ¡no destruyas la última torre láser!. Recarga los escudos (una pausa, tómate un café, saca al perro) y acaba con esas torres. Comprueba la Otana y asegúrate de que conoces el estado actual de la M/CRV Plague en todo momento. Hasta que los S/B lleguen habrá un momento de distracción general, no te preocupes. Golpéalos fuerte y con movimientos rápidos para proteger la Otana. Ahora te recomendamos correr como alma que lleva el diablo de vuelta hacia la Liberty; porque piensa que no le será difícil a la Plague quitarte la Otana antes de que hayas ganado la misión. Abandona el lugar a toda velocidad. Y no mires atrás.

DIFICULTAD ★★★★

MISIÓN 4 El rescate de los espías de Bothan



Otra dolorosa misión llena de complicaciones que se te resiste y no quiere de ninguna manera dejarte ganar. No importa, hay tanto engaño como en *Instinto Báasico*, pero te resultará más sencillo si sigues estos puntos paso a paso. Para empezar, ignora el Interdictor. Vale más que luches como un perro hasta terminar con todos los Luchadores TIE y los interceptores. Cuando estos hayan desaparecido usa el ID contra las tres naves de Bothan (los tres que se encuentran cerca del Star Destroyer). Luego, sin prisas, mueve a tu antojo el Interdictor con la ayuda de algunos torpedos y algunos pases con el láser de alta velocidad a la vez que mantienes los escudos en alto.

Seguidamente, prepárate para abortar las acciones que te larguen los bombarderos TIE. Si te quedan torpedos, no dudes en usarlos, pero además, debes estar preparado para perseguir y alcanzar a cualquiera de los torpedos que ellos lancen La última parte es bastante fácil, sencillamente sigue moviéndote rápido para que el Destroyer no pueda luchar. ¡Misión cumplida!

DIFICULTAD ★★★★

MISIÓN 5 El Robo de la Lanzadera Imperial



Una misión en la que no debes temer el fracaso hasta que llegues a su parte final. A no ser que seas un perfecto estúpido o que te falte un tornillo. De nuevo, ve hacia la Estación Espacial y abórdala (Shift D). Usa el ID para el Tyderium y regístralo, mientras estás sentado en el hangar esperando a los comandos para tomar el poder. Písales los talones y pide refuerzos (Tabulador 9 Espacio), y vuela en dirección contraria al área con el Emkay disparando contra los perseguidores incansables TIE. Pide a Rogue que te cubra. A ratos, dispara a la lanzadora durante un segundo, y cuando te lance algo, devuélveselo a una velocidad bestial. Apunta a los nuevos escuadrones de bombarderos Gamma con la clave U y conviértelos en tu única preocupación. Te debería resultar fácil sacártelos de encima y Rogue, por su parte, debería haber tomado ya los TIE. Finalmente, acaba con los últimos coletazos del escuadrón Gamma y pon rumbo a casita.

MISIÓN 6 La Escolta de la Flota Rebelde



Una misión en la que sumar puntos fáciles es pan comido, pero es igual de sencillo fallar. Sea como sea, hay un largo recorrido. El éxito depende de cargar los torpedos al principio en vez de los misiles de contacto. Es de vital importancia que lo hagas así. También es recomendable ir a por los A-Wing antes que a por los X-Wing en cualquiera de los casos (de todas maneras no te preocupes, se te permite usar los X-Wing si estás un poco depre).

La primera parte de la misión de escolta es más fácil y sucede como te explicamos: Ábrete camino a través de la recién llegada ola de TIE mientras vuelas sobre el mapa, pero no los derribes a todos al momento. Ahora mismo lo que debes hacer es concentrarte en los bombarderos TIE y nada más. Apunta al primer bombardero con un protón, enciéndelo y asegúrate de que lo alcanzas (deberías acabar con todos de una vez). Haz lo mismo con el segundo grupo. Ahora regresa hacia Defiance (no luches contra los otros de ninguna manera) y prepara los cañones de a bordo. Si has conseguido parar a los bombarderos, la Defiance se encontrará sana y salva, así que sólo estáte atento y intenta salir tan pronto como salga la Defiance. Cuando estés cerca de la Liberty, no te rearmes. Pon las naves a toda máquina y dirígete a la sección más potente de la Independence. Cuando llegues, echa un vistazo al mapa y abórdala. Entra directo por la parte de delante de la Independence, hacia los Bombarderos TIE. Está siendo asaltada por olas masivas de 18 Bombarderos TIE y todo lo que puedes hacer es acabar con ellos. El problema es que ahí también están los TIES F y I que quieren acabar contigo, lo cual provocará que tomar el control de un bombardero sea difícil, sobre todo después del primer impacto. Debes estar muy atento y seguir nuestros consejos. Asegúrate de que destruyes a los primeros con un torpedo y ve a por los segundos. Puede ser que te veas obligado a disparar sin protección contra el segundo grupo, es difícil la cosa. No obstante, es vital que no te acerques demasiado o te matarás a ti mismo. Después del segundo impacto hay un descanso para los bombarderos, también puedes volver hacia la Independence para rearmarte y conseguir nueva protección, puesto que tu puntuación es realmente alta. Luego vuelve y acaba con los bombarderos que quedaban. Muy divertido, y si todo va bien deberías haber conseguido 9.000 puntos. Es una pasada.

DIFICULTAD

MISIÓN 7 Reunión Familiar

Observa como llega la lanzadera Tyderium mientras huyes de aquí. Escucha otra vez la aburrida historia mientras esperas, luego sobrevuela Kessel y aterriza. Espera para cruzar de nuevo y empieza a volar otra vez, escapándote de los luchadores mientras Emkay se ocupa de ellos, sigue pulsando R y luego F, deberías acabar con un montón de luchadores de este modo. Cuando llegue Durrian, dirígete hacia la boya del hiperespacio. La parte dos de la misión consiste en localizar una batería de láser y un Star Destroyer II que te bloquean la salida. Tus compañeros te siguen a una distancia prudencial, de modo que no te queda más remedio que escaparte hacia la derecha para dejar fuera de combate a los láser. Usa una carga de TIE (con la ayuda del Emkay) y luego sigue adelante hasta que el siguiente grupo esté cerca. Te debería ser posible correr hasta la boya del hiperespacio después de acabar con la tercera o cuarta flota.

DIFICULTAD

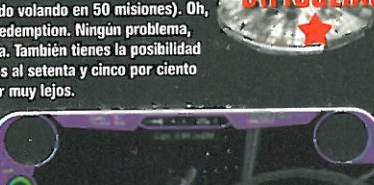




LA BATALLA DE ENDOR

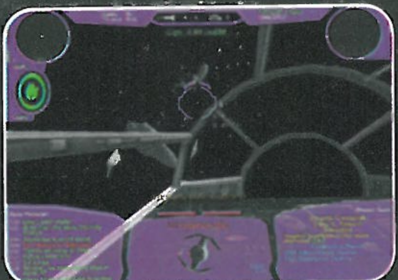
FASE 1 Juguetea con el Halcón

Seguro que estarás feliz como unas pascuas al llegar a esta misión, solamente te quedan cuatro más para superar y además sólo una de ellas es en cierta manera complicada. Lo más importante es todo lo que ya has conseguido, estás pilotando el Halcón Milenario (una nave mítica pero, seamos sinceros, bastante peor que la Otana en la que has estado volando en 50 misiones). Oh, bien, aquí lo que debes hacer es proteger a la Medical Frigate Redemption. Ningún problema, mientras no te separes de ella y uses tu artillería para protegerla. También tienes la posibilidad de usar los láseres colocados a la máxima potencia y los escudos al setenta y cinco por ciento para obtener los mejores resultados, puesto que no tienes que ir muy lejos.









FASE 2 ¡Este trasto funciona!





El truco consiste en limitarse a apuntar contra los generadores de escudos con forma de bola que hay en lo alto del puente, los que han sido proyectados para la oportuna comprobación del Ejecutor. Dispara ininterrumpidamente mientras haces tus intentos y apunta contra la nave más cercana al virar. Hay un límite de tiempo, pero no debería causarte ningún problema.



FASE 3 La Pérdida del Escudo

Otra misión que no te causará problemas, sólo deberás luchar sin tregua, como un maníaco. Vuelve a usar la artillería y todo irá como una seda. Da la máxima potencia a los láseres y coloca los escudos al 25 por ciento, de este modo irás a más velocidad. La única pega es que tienes que alcanzar el punto de reunión al final de esta misión, así que prepárate para poner los motores al máximo también.

DIFICULTAD ★







FASE 4 En las Vísceras de la Estrella de la Muerte

A primera vista, un nivel de locura (echa un vistazo a estas imágenes que te facilitamos). Es cierto, es bastante raro hasta para jugar, necesita que te mantengas muy atento a la pantalla para que tengas siempre en cuenta el tamaño y la velocidad de tu nave. Un consejo muy útil es que no reduzcas la velocidad bajo ningún concepto, en ningún momento, insistimos, por nada del mundo; el caso es que siempre hay alguna nave al acecho. Te proporcionamos las reglas de oro para jugar de la mejor manera posible en cada sección.

1) Dale al rayo del reactor justo en el centro, no intentes nada más. Limítate a seguir tu camino.

2) Cuando llegues a la bifurcación (suponiendo que te encuentras en el camino acertado) debes saber que el túnel de la izquierda lleva hasta el láser y es más largo. El de la derecha lleva hasta el reactor. Haz lo que te dé la gana. Si consigues el bonus del láser, más tarde o más temprano te encontrarás con que tienes que ir hasta el reactor.

3) Cuando vueles hacia el láser, coloca los láseres y los escudos a la máxima potencia y avanza con lentitud. Para destruir la lente de láser, concéntrate en ella y usa los misiles o bien dispara unas cuantas veces. Entra en la caverna, mantén el nivel y vuela cerca de la salida hasta que el láser agote su potencia, y luego, vuelve a la entrada.

4) Para sacar a las Tropas de asalto Zero G que se encuentran en la gran caverna que hay en el pasadizo estrecho usa la ya famosa R, luego F y rodéalos sin prisas. Luego entra al túnel con la ayuda de las pipetas.

5) Estas pipetas en realidad entrañan la parte más crítica de la misión en muchos sentidos. Lo más recomendable es destruir tantas vigas como puedas, todas las que te encuentres por el camino, te bloquean el paso. "*¿Por qué?*", te preguntarás probablemente. La causa es que luego vas a tener que volver aquí a todo gas.

6) Para acabar con el reactor, lo primero que debes hacer es sacarle el regulador de potencia (el casco se reducirá hasta un 25 por ciento). Luego usa la llave del subsistema del objetivo (gamma) y apunta al reactor. Te recomendamos que recargues del todo los escudos y los láseres, aunque te tengas que tomar tu tiempo para hacerlo. Sitúate en la salida, lanza dos misiles y confía en la potencia de tus motores.

7) La huida final. Vuela a toda velocidad hasta que alcances a las pipetas. Luego coloca tus láseres al 75 por ciento y ten mucho cuidado, en especial vigila con las arrugas que hay al final de las pipetas. Cuando salgas de la sección de las pipetas, deberías estar lo suficientemente lejos de la bola de fuego como para disparar contra las pipetas y abandonar el escenario del crimen tranquilamente. No te quedes allí o te vas a convertir en una hamburguesa espacial a la parrilla.

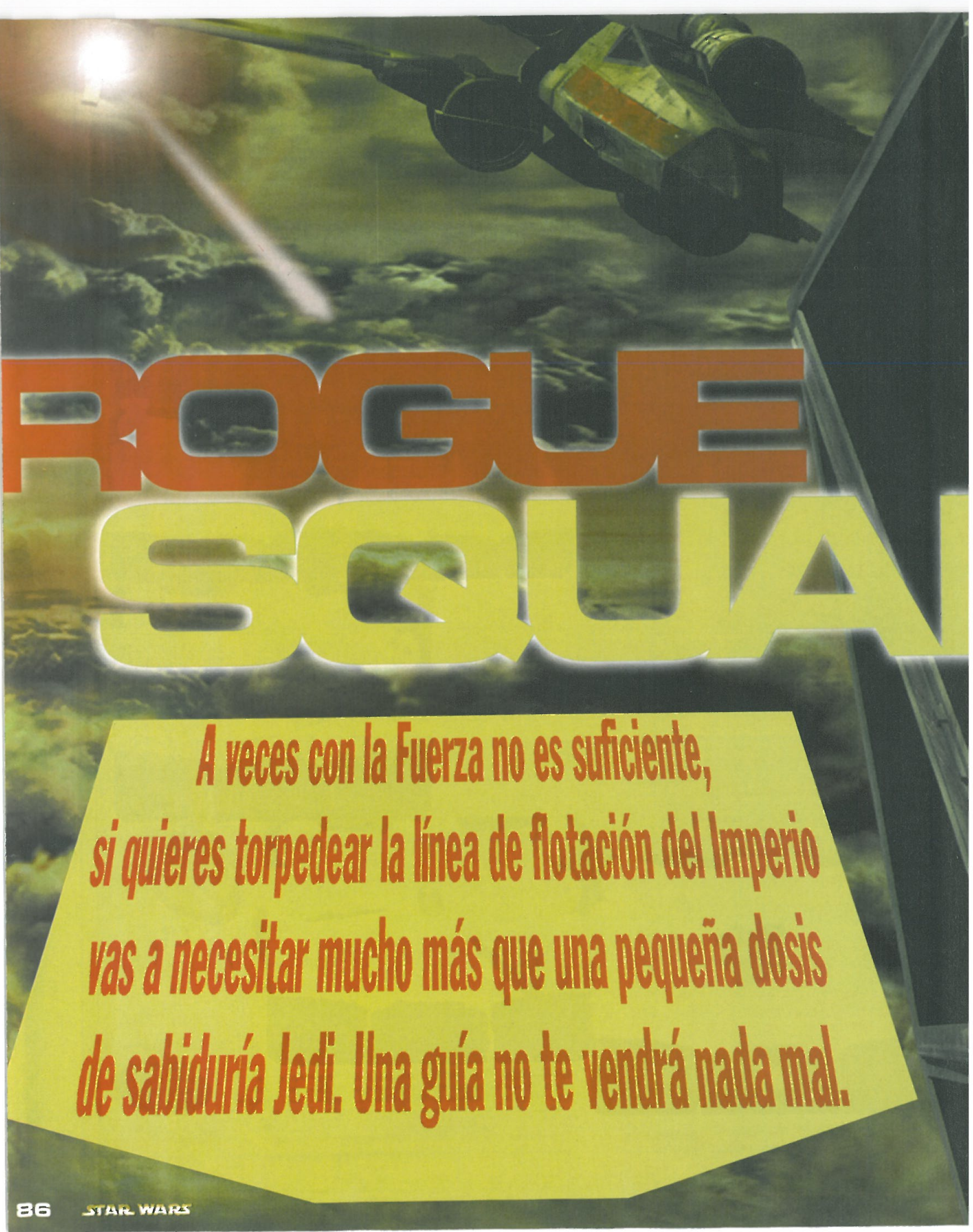


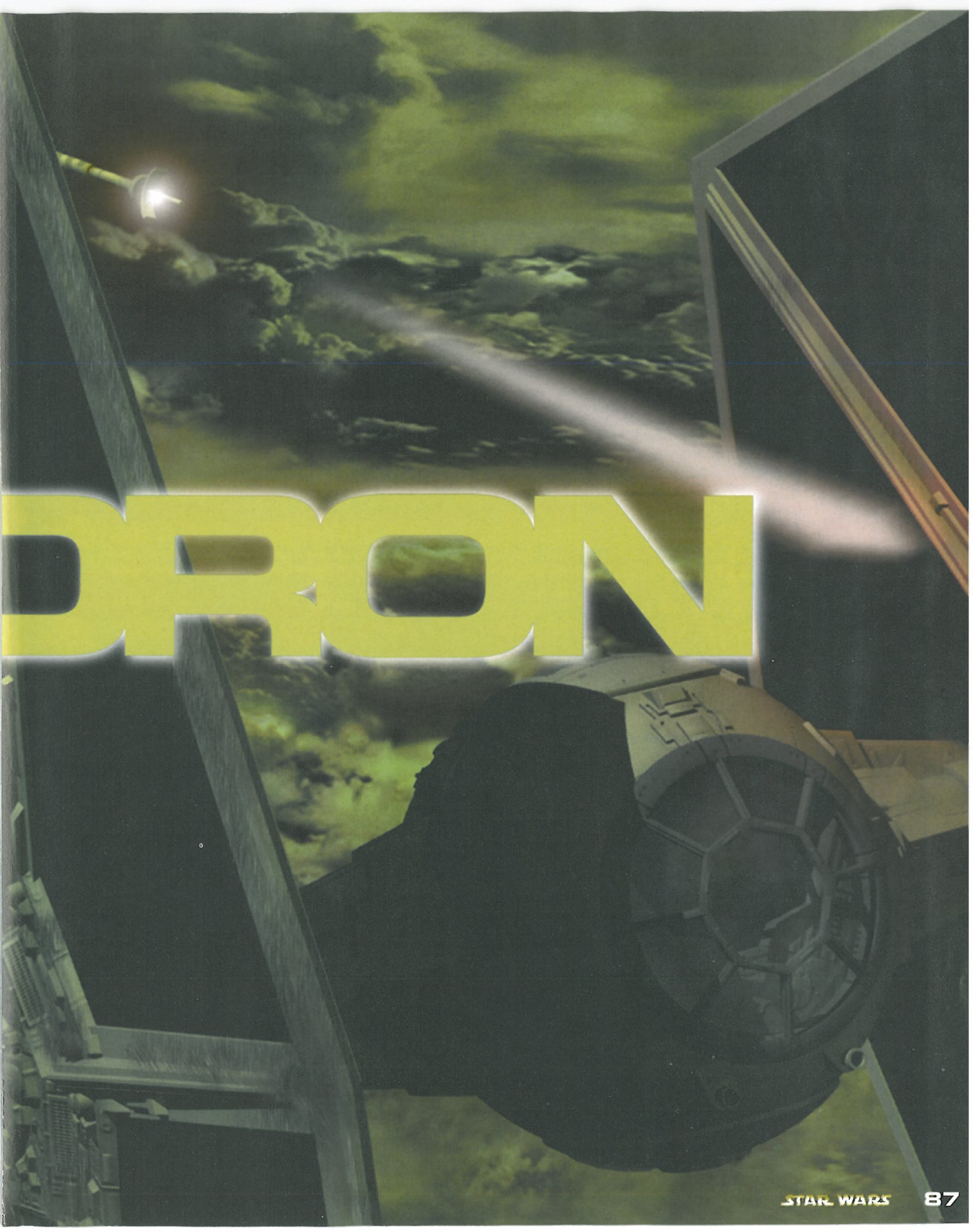




Y eso es todo amigos. Sí, sé lo que estáis pensando, os estáis preguntando qué hay de la escena familiar final en la que se debe proteger al tío Anton; lo mismo opina nuestro director. Si lo que os interesan son los bichos, también lo entendemos. Como consejo final, vale más que vayáis a por la N64 y os enfrasquéis en unas rápidas carreras por el *Pod Racer*.




ROGUE
SQUA
A veces con la Fuerza no es suficiente,
si quieres torpedear la línea de flotación del Imperio
vas a necesitar mucho más que una pequeña dosis
de sabiduría Jedi. Una guía no te vendrá nada mal.


DRON

TRUQUILLOS BÁSICOS

¿Tienes problemas para acabar con los escuadrones infernales del imperio? Hay algunos trucos que puedes guardarte en la manga de esa túnica de Jedi que llevas puesta.

Break Dance

No se trata de rodar armoniosamente por los suelos para ganarse el respeto y la admiración de tus colegas del gueto, estos malabarismos tienen otra finalidad. Cuando ruedas se lo pones difícil (pero no imposible, recuérdalo) a los enemigos y les cuesta más golpearte, puesto que te ofrece un nivel extra de defensa. Claro está, esta maniobra hace que volar sea un poquillo más difícil.

Maniobras Evasivas



En la parte final descubrirás que cada vez es más difícil derribar a los interceptores TIE del Imperio. Hacen todo lo posible para mantenerse cerca de tu nave y se convierten en una molestia continua. La mejor maniobra de distracción es hacer un rápido giro hacia atrás y luego alejarse a toda velocidad. Luego siempre estás a tiempo de volver a la escena del crimen para enfrentarte a ellos a cara descubierta. Créetelo, este truco funciona.

Ventajas de la cruz verde



Cuando busques un blanco, póntelo fácil usando tu botón de visión para mirar de un lado hacia otro. No es imprescindible pero ayuda.

Pistolas que unen



Los jugadores expertos pueden sacar partido a una selección de tipos de fuego adaptada a los diferentes blancos. Un objeto inmóvil es fácil de destruir, así que lo mejor es disparar los cañones láser simultáneamente. Pero los escurridizos TIE exigen un tipo de fuego más rápido y operativo aunque tal vez no tan contundente. El modo Rapid_Fire es lo más indicado.

La velocidad mata



Es un buen eslogan, pero no lo tengas en cuenta mientras juegas a *The Rogue Squadron*. Como norma, cuanto más rápido mejor.

La táctica del Salami

Cuando se llega a una base muy bien defendida (como la que hay en Balmorra), la mejor manera de actuar es usando la táctica de echar la piedra y esconder la mano, golpeando y luego huyendo; incrementa la velocidad al máximo y manténte en una posición baja, sacando los misiles y los cañones. Es una prioridad, debes hacerlo antes de disparar a nadie más. Realmente es el mejor método.

Fina y Segura



Cuando tengas unos cuantos blancos en línea y necesitados de un poco de disciplina, reduce la velocidad y podrás cargártelos todos de una sola pasada, más cómodo imposible.

Rizar el Rizo



Recomendado para cuando una TIE se acerque demasiado. Déjate caer suavemente hacia abajo, luego gira hacia arriba y mantén el morro de tu nave apuntando hacia la parte superior de la pantalla. Es un truco sólo recomendable en grandes altitudes. El Snowspeeder y la V-Wing no pueden hacerlo.or V-Wing.

El Giro en Forma de U



Te hablamos de un modo divertido de cambiar la dirección, el giro en forma de U es práctico sobre todo cuando eres perseguido por un grupo de TIE. Date impulso como si estuvieras a punto de hacer un lazo, pero cuando te encuentres en la dirección opuesta haz una media vuelta y golpea a tus contrincantes. Nota: No se puede llevar a cabo con el Snowspeeder ni con el V-Wing.Wing.

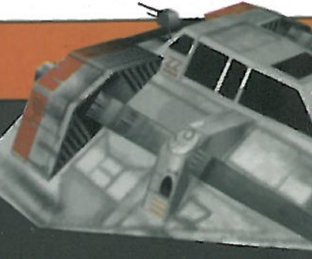
Vueltas Potentes



39 Como se trata de la nave menos aerodinámica de todas, el Snowspeeder ha sido equipado con neumáticos. Utilizarlos mientras das la vuelta en el aire refuerza la potencia de tus giros y maniobras. Vale la pena. rewards!

NAVES

Toca el cielo con las manos gracias a





El X-Wing

Combina a la vez fuerza y velocidad, lo que la hace la nave con el poder de ataque más equilibrado y en muchas ocasiones, la mejor. Hay cuatro bombarderos en las alas y se pueden coordinar para los ataques simultáneos, lo cual es de gran utilidad cuando el blanco se encuentra en el suelo. Al cerrar los S-Colls se alcanza mayor velocidad pero la nave no puede disparar en esta posición, cosa que te deja en una situación de vulnerabilidad ante cualquier ataque.

El A-Wing

Puede hacer la competencia a un TIE en lo que a velocidad se refiere, pero la protección y los bombarderos dejan mucho que desear. Gracias a Dios, el A-Wing viene equipado con ocho misiles, mientras que el X-Wing solo lleva seis, lo que lo hace más efectivo en el caso de tener que luchar contra una posición situada en el suelo. La velocidad del A-Wing lo hace perfecto para luchar contra los TIE.

El Snowspeeder

Sus rápidos bombarderos y sus increíbles prestaciones, que le permiten virar a cualquier momento, lo hacen el contrincante perfecto para quien sea, en el aire o en el suelo. El talón de Aquiles de esta máqui[na] se encuentra en la parte de arriba, en el techo; lo tiene demasiado bajo, permitiendo poca cosa más q[ue] pasar por encima de los altos edificios de Corellia si[n] tocarlos. Este problemilla entorpece muchísimo el sobrevolar un terreno montañoso, se convierte en u[na] verdadera pesadilla, y muy a menudo debes dar la vuelta (cada dos por tres) para tu mayor seguridad.

EL ARSENAL ENEMIGO

Las torres de los Misiles

Desagradable en extremo, puesto que los misiles raramenten fallan el blanco y causan terribles estragos en tu protección. Las torres de los misiles deberían ser siempre tu máximo objetivo en el momento de disparar, no dudes en usar tus propios misiles cuando tengas la protección en situación de máximo riesgo.

El Turboblaster



Cualquier objeto que se mueva por debajo de velocidades de vértigo puede ser borrado del mapa por esta poderosa arma de posición. Un bien piloto podrá eludir el fuego del Turboblaster manteniéndose cerca del suelo.

Los TIE

Hay de muchos tipos, cada uno con sus habilidades y sus debilidades. Es suficiente con decir que los bombarderos son los que pueden producir más desperfectos en los edificios y en los convoyes que se supone que tú debes proteger, así que asegúrate de alcanzarlos tú primero. La manera más acertada de actuar contra los TIE es situarte estratégicamente detrás de ellos y ajustar la velocidad para estar en consonancia con la suya. ¡Agudiza la visión y dispara! Cargar contra ellos en escena es excitante (pero peligroso) y puedes çno sobrevivir al intento.

Los AT-ATs

Raramente aparecen en los niveles del Snowspeeder. Está visto que la nave T-47 es la nave rebelde más apropiada para atacar a estos gigantes. Lánzate en picado, como si fueras a pasar bajo los pies de la nave, dispara el cable de la nave. Aparece la cámara y tu trabajo ahora consiste en atar el cable alrededor del enemigo mientras estás en el aire, haciendo uso de los frenos del Snowspeeder para sujetarlo fuerte. Fíjate en la sombra de la nave para asegurarte de que no te acercas demasiado a sus pies. Manténte bajo , y si lo has hecho todo correctamente, después de tres vueltas, el AT-AT debería caer de rodillas.

Los AT-STs



Cariñosamente denominados "los pollos andantes", poseen terribles cañones láser que pueden diezmar la flota rebelde en un abrir y cerrar de ojos. La mejor forma de eliminarlos es maniobrar para situarte a su espalda, lejos del alcance de los cañones. Tienen tanta potencia como poca cintura. Menos mal.

Los AT-PTs

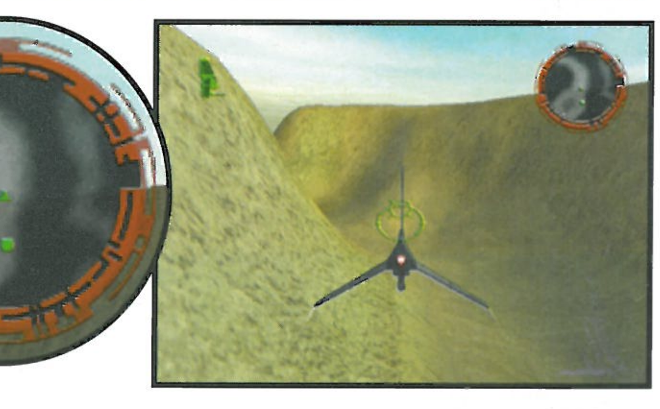


Ofrecen mínima resistencia puesto que te bastan unos cuantos golpes para destruirlos, pero vale más que no te acerques a ellos de frente o vas a tener un terrible accidente, simplemente usa los frenos para reducir la velocidad y dispara hasta que los hayas derrotado. Un vuelo lento y sigiloso por detrás siempre resulta el método más efectivo.

El RADAR

Justo en la parte de arriba a la derecha de la pantalla aparece el radar. Muy pronto pasarás a depender profundamente de él en todas y cada una de tus misiones. Este objeto con forma de cuña de color naranja que se ve en el radar siempre señala la misión que es tu objetivo, y ajustando la nave de manera que este objeto señale al norte, podrás llegar hasta allí sin pérdida alguna. A medida que te acerques a tu destino el objeto se hará más y más grande y, posteriormente, desaparecerá. También aparecen muchos puntos en el radar. Cuando no te sea posible identificar la nave que tienes ante ti, un rápido vistazo al radar te permitirá evitar algún incidente desagradable.

- **LOS PUNTOS VERDES SON LAS FUERZAS REBELDES.**
- **LOS PUNTOS AZULES MUESTRAN LAS FUERZAS NEUTRALES.**
- **LOS PUNTOS ROJOS SIMBOLIZAN LA NAVE IMPERIAL Y SUS ARMAS.**



cinco vehículos clásicos.

V-Wing

Dotado de dos poderosos motores, el V-Wing es una máquina muy resistente. Sus bombarderos frontales son bastante débiles y lentos, pero pueden coordinarse fácilmente para abrir fuego, aunque únicamente lo puedes conseguir con explosiones cortas para no sobrecalentar los cañones.Con este aparato necesitarás mucha práctica previa para ser capaz de defenderte de un grupo de interceptores TIE.

Y-Wing

El Y-Wing tiene dos bombarderos diferentes y un cañón de iones capaz de desarmar a los enemigos que posteriormente capturarás. Cárgalo para que dispare con más fuerza sin soltar el botón. Cuando ataques, para un mayor efecto devastador, dispara con tus bombarderos y rápidamente dispara también con el cañón de iones. Suelta las bombas desde bastante altura, ¡la onda expansiva podría partir tu nave en dos!

MISIÓN 1 Silencio en Mos Eisley

OBJETIVOS

1) Destruye todos los cohetes androides imperiales.
2) Protege Mos Eisley de los TIES.

LOS PUNTOS NEGROS: Los cohetes androides que se encuentran en esta área.
CAJA GRIS: Mos Eisley
PUNTOS ROJOS: Los soldaditos imperiales, son necesarios para conseguir la medalla de oro.



CÓMO HACERLO



◀2 Dispara contra los cohetes androides antes de hacer un giro de noventa grados para conseguir llegar al siguiente grupo. Persíguelos y destrózalos también.



◀1 Comprueba el radar y úsalo para localizar otro grupillo de androides imperiales. Mientras avanzas, haz uso de los frenos cuando sea necesario para alcanzar a tantos como te sea posible. Si pierdes alguno, haz otra pasada y acaba con los extraviados antes de seguir adelante.



3 Repite el proceso para el resto ▶ de androides, usando el radar para localizarlos en cada ocasión. Sólo debes recordar que no tienes que atacar a blancos civiles, ¿de acuerdo? En esta ocasión continúa siendo buena idea sobrevolar toda la zona para primero obtener una imagen mental de donde se están escondiendo todos los androides antes de que vayas de cacería.



4 Una vez que Mos Eisley ▶ se encuentre en estado de sitio a causa de los bombarderos TIE, mantén unidas las alas de tu nave y vuela directamente hacia la zona de combate. Apresúrate para llegar hasta los bombarderos y luego reduce la velocidad para poder lanzar buenos disparos. De tanto en tanto, lanza un misil contra su fuselaje para ajustarles las cuentas. Cuando hayas conseguido abortar el bombardeo puedes pasar a un nuevo nivel.

CONSEJOS ESTELARES

◀Ve a por un par de canallas de las tropas de asalto que se esconden más allá de la colina cerca del cuarto grupo de cohetes androides (echa un vistazo al radar que te indicará el sitio exacto). Dos van en moto y dos a pie, tienes que matarlos para conseguir una medalla de oro.



◀Recuerda, se destruye a los androides con un solo golpe, por lo tanto, si puedes acercarte y pones todo tu empeño vas a incrementar el número de víctimas. No hace falta decir que es súper divertido crear explosiones por todas partes como si se tratara de fuegos artificiales, pero si quieres ser mejor piloto, ve al grano.

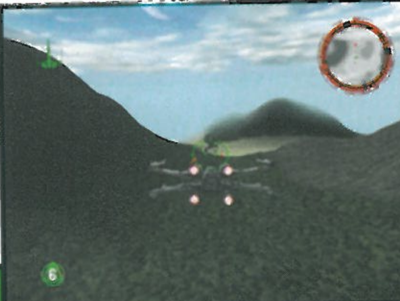
MISIÓN 2 Caravanas de Hombres

OBJETIVOS

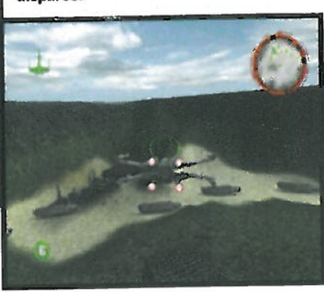
1) Escolta el convoy hasta un lugar seguro.

LINEAS AMARILLAS: Ruta del convoy. El de la izquierda es el convoy principal que debes proteger, el segundo es un convoy armado que puedes arreglárselas solito.
PUNTOS AZULES: El destino al que debe llegar el convoy.

CÓMO HACERLO



◀ 1 Dispara contra los androides , luego realiza una pasada rápida para acabar con cualquiera de los posibles enemigos que pueden dificultar el buen funcionamiento del convoy. Ten cuidado especialmente con los AT-STS que patrullan en esta área; te pueden dejar para el arrastre con unos pocos disparos.

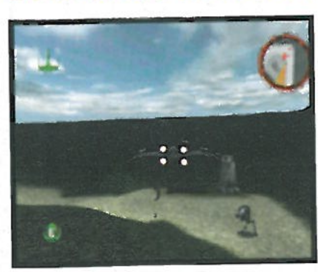


◀2 Cuando el convoy empiece a moverse, vuelve al origen con movimientos largos, usa el radar para localizar posibles problemas. Cuando atraviese el valle, un par de bombarderos TIE se aproximarán por detrás. Elimínalos rápidamente poniéndote en posición antes de que sea demasiado tarde y manteniendo una distancia prudencial entre tu X-Wing y la cola del convoy en movimiento.

▼3 Ahora es el momento de reconocer el terreno, mira hacia atrás en varias ocasiones. Destruye cualquier torre o los AT-STS para que el convoy pueda llegar con seguridad sin alcanzar las fuerzas terrestres.



CONSEJOS ESTELARES



◀Para conseguir las medallas de oro y de plata necesitas derribar a muchos enemigos. Puedes encontrar las ansiadas víctimas justo detrás de las dos torres que disparan desde la nave pequeña, (cuando el convoy gira a la derecha es imprescindible que vayas hacia la izquierda) casi al final del nivel. También hay un buen número de tropas de asalto camufladas entre los grupos de enemigos más numerosos.

MISIÓN 3 La búsqueda del Nonnah

PUNTOS NEGROS: son los cohetes androides de este área. **CAJA AMARILLA:** es el Nonnah que tienes que encontrar y proteger de las fuerzas imperiales.

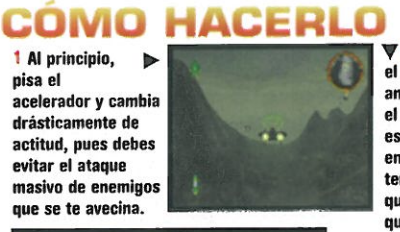
OBJETIVOS

1) Localiza el Nonnah y protégelo de las fuerzas imperiales.
2) Protége también la lanzadera de evacuación.

CÓMO HACERLO

1 Al principio, pisa el acelerador y cambia drásticamente de actitud, pues debes evitar el ataque masivo de enemigos que se te avecina. ▶





▼ 2 Atraviesa lo más rápido que puedas el área destruyendo a los cohetes androides y los TIE hasta que te llegue el mensaje que anuncia que el Nonnah está siendo atacado. Corre y céntrate en los tanques, usa los misiles para no tener problemas. Luego ataca a los TIE que vuelan por encima tuyo; estos si que son un peligro real para los intentos de rescatar la lanzadera.



▲ 4 Vuelve a por los TIES. Cuando la lanzadera despegue, síguela a distancia para poder destruir a los luchadores enemigos que se alinean para realizar buenos disparos.



▲ 3 Tres puntos rojos aparecen en grupo en la pantalla del radar. Son los AT-PT que avanzan hacia el Nonnah. Ve directo hacia ellos desde el ángulo lateral, evita el fuego y acaba con ellos de una sola pasada.



CONSEJOS ESTELARES

Si hay algo que realmente pone a prueba tu puntería, es alcanzar blancos aéreos. Intenta acercarte lo más que puedas antes de disparar, es un modo de multiplicar las posibilidades de conseguir un impacto directo. También puedes hacer trampillas disparando contra la lanzadera derribada (donde estaban situados los tanques). Nadie castigará tus malas intenciones: unos cuantos pases por encima de la lanzadera efectuando un buen bombardeo bastarán para conseguir una impecable puntuación de un 30 por ciento añadido. ▶

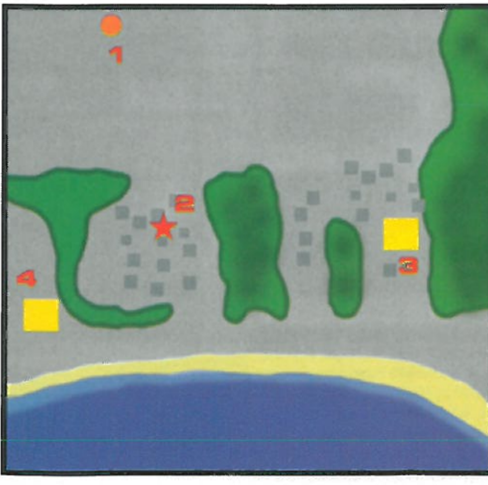
▲ Para conseguir una buena medalla dispara como mínimo contra 38 enemigos. Al menos es una buena razón por la que luchar.

MISIÓN 4 Deserción en Corellia

PUNTO NARANJA: simboliza que hay cohetes androides en este área. **LA ESTRELLA ROJA:** es un bonus. **CAJAS AMARILLAS:** Edificios que deben ser protegidos. **CAJAS GRISES:** Edificios.

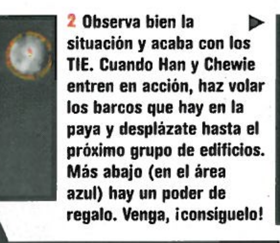
OBJETIVOS

1) Investiga la lectura de los sensores.
2) Protege la torre Capital.
3) Protege el centro tecnológico.

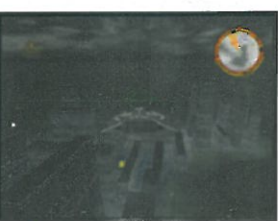


CÓMO HACERLO

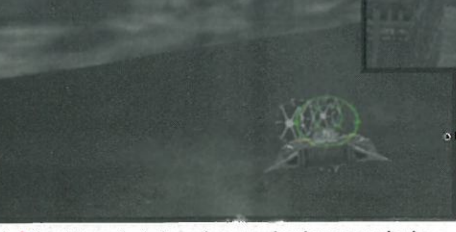
1 Usa el radar para seguir la pista de un grupo de cohetes androides imperiales. Destrúyelos y vuelve a toda velocidad a la ciudad para atacar a un equipo de Bombarderos TIE. Estas naves son bastante lentas y fáciles de dejar atrás, así que no te van a causar ninguna complicación. Aun así, es mejor no pasarse de listo. ▶



2 Observa bien la situación y acaba con los TIE. Cuando Han y Chewie entren en acción, haz volar los barcos que hay en la paya y desplázate hasta el próximo grupo de edificios. Más abajo (en el área azul) hay un poder de regalo. Venga, ¡consíguelo! ▶



◀ 3 Ahora ve a por los bombarderos TIE y el AT-AT. El cable de remolque es, obviamente, la mejor manera de tirarlos al suelo y puedes destruirlos sin ningún problema cuando se encuentren abajo con unos pocos impactos. Divisarás un par de pollos marchando hasta el centro tecnológico. Dirígete hacia ellos y síguelos por detrás para evitar ser alcanzado, limítate a atacar al AT-AT cuando hayas derribado a las tropas de asalto.



▲ 4 Seguidamente, la lanzadera aterrizará y recogerá a los sobrevivientes. Dispara a los tres bombarderos TIES que aparecerán en la misma dirección que los AT-ATS y una vez que todo el mundo se encuentre a bordo, encárgate de escoltar a la lanzadera por su propia seguridad.

CONSEJOS ESTELARES

Necesitas derribos extras para conseguir medallas de oro y plata, de todas maneras ten en cuenta que 50 es el límite absoluto. Mientras te acuerdes de acabar con las tropas de asalto no tendrás ningún problema para conseguir una aceptable alta puntuación. ▶



MISIÓN 5 La liberación de Gerrard V

OBJETIVOS

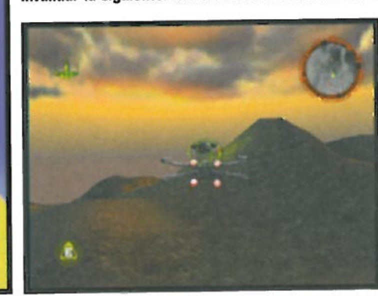
1) Destruye las torretas de pistolas y misiles
2) Destruye la torreta de la pistola grande

CAJAS GRISES: Edificios
PUNTOS NARANJAS: Yates de esta área
CAJA MARRÓN: Torreta de la pistola grandes

CÓMO HACERLO



▲ 1 Gira ligeramente hacia la izquierda, y a continuación gira bruscamente hacia la derecha para cargarte las dos torretas terrestres antes de disparar a la que está encima del tejado (a la izquierda). Dispara el lanzador de misiles que tienes enfrente, entonces gira a la derecha para invalidar la siguiente. Haz lo mismo con las restantes.



◀ 2 Gira a la derecha y cárgate a los AT-PT que se dirigen hacia las Y-Wings, y destruye el resto de torretas de disparo. Vuela hasta la otra parte de la ciudad y aniquila las torretas y los AT-PT, sin olvidarte de utilizar un par de misiles para poder cargarte la torreta grande. No dispares contra los yates, y manténte alerta por los AT-PT que rondan por la ciudad. Tendrás que acabar con ellos si quieres tener la posibilidad de ganar un plus por tu valentía.

3 Cárgate a los interceptores TIE. Éstos tienden a rodear a los miembros del Rogue Squadron. ▶



CONSEJOS ESTELARES



▲ Tienes que atacar a 33 enemigos. Encontrarás algunos AT-PT en las montañas en la segunda mitad de la ciudad. Destruye todas las torretas de pistola antes de entrar en combate con los TIE, así te resultará más fácil. Apresúrate, ya que dispones de apenas cinco minutos antes de que empiece la masacre total.

MISIÓN 6 La luna de Jade

OBJETIVOS

1) Destruye el generador de escudos
2) Protege las tropas de Madine mientras se dedican a destruir la base

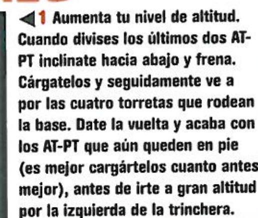
CIRCULO AZUL: Base lunar
CAJA MARRÓN: Generador de escudos



CÓMO HACERLO



◀ 1 Aumenta tu nivel de altitud. Cuando divises los últimos dos AT-PT inclínate hacia abajo y frena. Cárgatelos y seguidamente ve a por las cuatro torretas que rodean la base. Date la vuelta y acaba con los AT-PT que aún queden en pie (es mejor cargártelos cuanto antes mejor), antes de irte a gran altitud por la izquierda de la trinchera.



2 Destruye los lanzadores de misiles que rodean el pequeño cráter. Dentro del edificio están unos escudos tecnológicamente avanzados. Sigue la trinchera hasta llegar al generador de escudos (dos misiles bastarán para cerrarlo). Una vez tus camaradas estén colocados, cierra las alas de tu nave y dirígete hacia la base, haciendo un poco de acrobacia aérea para evitar que te alcancen. No es tan fácil como suena. ▶



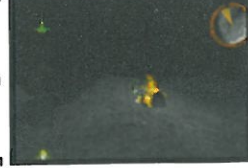
▲ 3 Primero ve hacia el escondrijo AT-PT en la base, y a continuación anula el resto. Los TIE empezarán a atacarte, y al ser de color negro son difíciles de ver en la oscuridad de la noche. Utiliza el radar para facilitarte las cosas, y primero cárgate a los bombarderos, ya que son los que presentan un mayor factor de riesgo para tus fuerzas. Una vez más, acércate todo lo que puedas para que aumenten las probabilidades de un impacto directo.

CONSEJOS ESTELARES



Llévate algunos puntos disparando contra los pequeños edificios que hay alrededor de la base. Dándole a éstos también hará que aumente en general tu nivel de puntería además de darle un subidón al nivel de seguridad. Adelante, pues. Achicharra a esos bicharracos espaciales. ▶

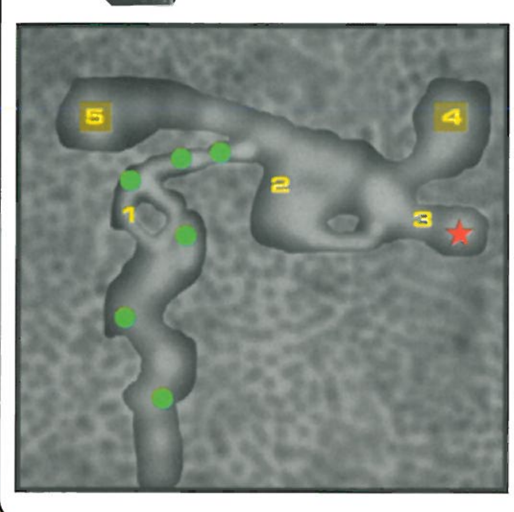
De vuelta hacia la base, después de destruir el generador, cruzarás por el camino varios lanzadores de misiles. Éstos son fáciles de destruir, siempre y cuando mantengas un buen nivel de velocidad para evitar que te den. Volar demasiado bajo significará tener que zambullirte muy temprano, así que es mejor que te mantengas en una altura media a velocidad alta si quieres que todo salga bien. ▶



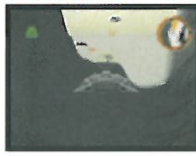
MISIÓN 7 Factorias del Imperio

OBJETIVOS
1) Cárgate los escáners
2) Destruye la fábrica de AT-ST
3) Destruye la fábrica de AT-AT

PUNTOS VERDES: Radares
CAJAS MARRONES: Faábricas
ESTRELLA ROJA: Bonus



COMO HACERLO



1 Elimina uno por uno todos los escáners, sin acercarte demasiado. Cuando llegues al cuarto gira a la izquierda donde está la roca y manténte cerca de la pared de la izquierda. Date la vuelta, encárate hacia el disco del radar, activa los frenos y dispara.

2 Después de destruir el último disco, gira a la derecha y cárgate la torreta que te estará disparando. Ahora utiliza el cable de remolque contra el AT-AT. Si no lo haces, eliminará a una buena parte de tu flota con tan sólo un par de disparos.



3 Detrás de la torreta destruida hay una pequeña base con una nave. Destruye a ambos, y aumenta tus defensas terrestres. Busca el ítem de bonus que hay debajo de una de las estructuras cilíndricas.



4 A continuación dirígete hacia el lanzador de cohetes. Allí encontrarás la fábrica de los AT-ST. Primero cárgatea los francotiradores, y después dispara contra el edificio grande. Requerirá varios disparos para quedar completamente destruido, pero una vez esté humeando ya estarás a salvo y podrás continuar.



5 Vete de aquí y gira dos veces a la derecha para encontrar la segunda fábrica. Acércate a baja altura y apunta contra los lanzadores de cohetes y las pistolas antes de reventar los tres edificios. Misión cumplida.





CONSEJOS ESTELARES

Tendrás que vencer a 80 enemigos para conseguir medalla de oro en este nivel. Cerca del primer AT-AT verás algunos TIE de combate sin piloto, y pequeños edificios que esconden a muchos soldados. También encontrarás máquinas imperiales fuera de servicio, que significan blancos fáciles.

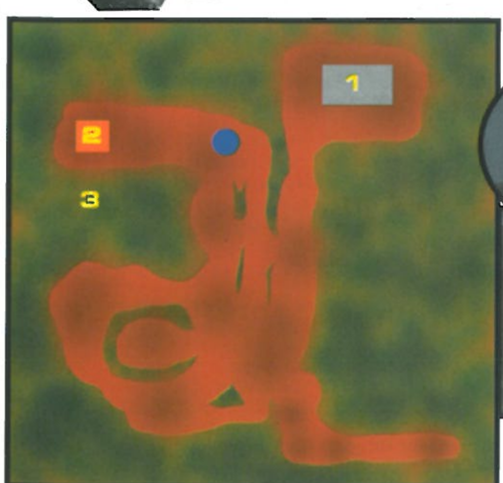


Hay tiempo de sobras para esto, teniendo en cuenta que sólo tienes que destruir unos pocos edificios para completar el nivel. La medalla de oro requiere seis minutos y medio, que es más que suficiente. Sencillamente cuida el uso del gatillo para así mantener la puntería a un alto nivel.

MISIÓN 8 Asalto en Kile II

OBJETIVOS
1) Aniquila la serie de sensores
2) Localiza y destruye el puerto espacial imperial
3) Localiza y destruye las guarniciones imperiales

CAJA GRIS: Puerto espacial
PUNTO AZUL: Guarniciones imperiales
CAJA NARANJA: Sensores de largo alcance



COMO HACERLO

1 Acelera hasta alcanzar la velocidad máxima y manténte en el carril de la derecha para llegar al cañón estrecho. Tu primer objetivo es el puerto espacial que hay al otro lado. Bombardea las estructuras básicas y después utiliza los *blasters* y el cañón de iones para cargarte las defensas que le rodean, antes de dedicarte a acabar con el puerto espacial. Con unos pocos misiles bien colocados te saldrá bien la cosa.

2 Vuelve por el cañón y da dos giros hacia la derecha. Pasa unas cuantas veces por encima del área de las guarniciones y de los sensores, cargándote las defensas antes de bombardear los edificios.

3 Cuando veas a los TIE derribando un Y-Wing, acaba con el último de ellos o dos estructuras para completar el nivel.

CONSEJOS ESTELARES

El tiempo estará en tu contra. Concéntrate en bombardear solamente las estructuras básicas, ya que si gastas tus bombas en objetivos más fáciles te verás forzado a utilizar tu *blaster* y tu cañón de iones contra los edificios, y esto supone utilizar una gran cantidad de tiempo.



Otra posibilidad es suicidarte para conseguir veinte nuevas bombas.

MISIÓN 9 Rescate de Kessel



LINEA ROJA: El recorrido del tren
PUNTO AZUL: Tren
CAJAS GRISES: Falso tren

CÓMO HACERLO



◀ 1 Gira tu X-Wing hacia la derecha y empieza a cargar tu cañón de iones.



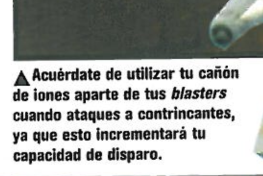
▲ 3 HAquí tienes un pequeño reto: prueba a completar la misión en menos de 29 segundos (que es nuestro récord).

2 Dispáralo contra el tren desde una buena distancia y vuela alto para después inclinarte hacia delante al pasar por encima del tren. Con un poco de suerte habrás destrozado una buena parte, si no todo. Con una segunda pasada ya bastará para que no quede nada en pie. ▶



CONSEJOS ESTELARES

▼Tienes que cargarte a todos los enemigos que puedas, cosa que no es nada fácil si tienes en cuenta los cohetes y los disparos láser. Empieza por los objetivos menos protegidos, como los que se encuentran escondidos en el terreno rocoso cerca del principio. Tienes que destruir al menos a 26 enemigos en menos de cuatro minutos y medio para conseguir la medalla de oro.

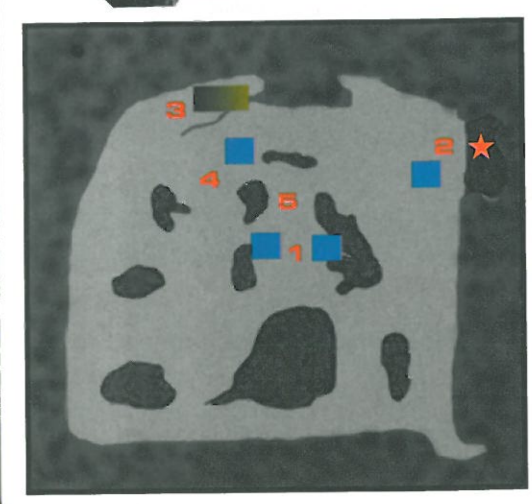


▲Acuérdate de utilizar tu cañón de iones aparte de tus *blasters* cuando ataques a contrincantes, ya que esto incrementará tu capacidad de disparo.

MISIÓN 10 Prisiones de Kessel



ESTRELLA ROJA: Bonus
CAJA MARRÓN: Generador de escudos
CAJAS AZULES: Prisiones



CÓMO HACERLO

◀ 1 Primero te damos la manera fácil de hacerlo: lleva la nave hasta la primera prisión y destruye todas las torretas de pistola antes de que aterrice. Derriba a todos los TIE que voltean por arriba. Esto mantendrá tu nave a salvo mientras tu te puedes dedicar a masacrar las defensas que hay alrededor.

◀ 2 Vuela de prisión en prisión, destruyendo todo AT-ST, Interceptor TIE y emplazamiento de pistola. Cierra el generador y escolta a la nave.

Una vez los prisioneros hayan sido rescatados sigue la nave hasta el área siguiente. Destruye a los enemigos que veas por los alrededores además de los TIE que se acercan. Verás un lanzador de cohetes al lado de la prisión y un pequeño búnker. Dentro de él está un ítem de bonus, que consiste en misiles inteligentes. ▶



◀ 3 Si quieres algo que sea más atrevido y además conseguir medallas, haz lo siguiente: Cárgate a las defensas terrestres y a los TIE antes de ir a por el generador. No te olvides de destrozar unas cuantas torretas por el camino. Dispara un par de misiles contra el generador y cierra los S-Coils para volver a la nave, que ahora estará bajo ataque.



▲ 5 Lleva la nave hasta las últimas prisiones, destrozando las torretas que se te presenten. La clave para combatirlas está en acercarte a baja altura y gran velocidad y atacar en movimiento circular para minimizar el daño que recibes. También ve con cuidado con los animalejos que aparecen cuando la nave aterriza en según que lugares.

▲ 4 Una vez los prisioneros sean rescatados la nave será atacada por una pandilla de Interceptores TIE. Encárate a ellos de frente, utilizando los misiles que te queden para acabar con ellos

CONSEJOS ESTELARES

▼En este nivel tienes que ser rápido y eficaz. Intenta destruir todo lo que puedas cuando vayas hacia el generador, pero no te entretengas, ya que siempre puedes hacerlo más adelante. El tiempo es oro.

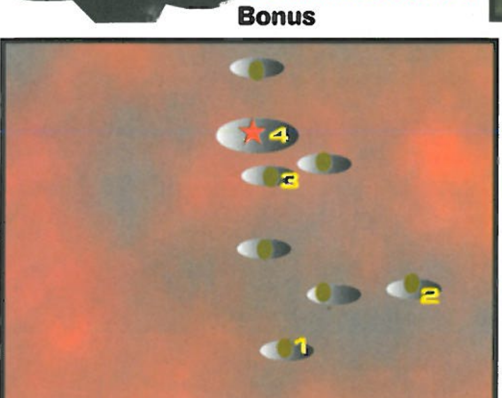


MISIÓN 11 Batalla sobre Taloraan

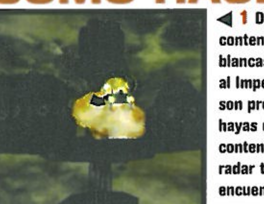
OBJETIVOS

1) Localiza y destruye los contenedores de gas imperial de Tibana
2) Evita las bajas civiles

DISCOS GRISES: Plataformas flotantes
PUNTOS MARRONES: Contenedores imperiales de este área
ESTRELLA ROJA: Bonus



CÓMO HACERLO



◀ 1 Dispara sólo a los contenedores con las marcas blancas, ya que éstos pertenecen al Imperio, mientras que las otras son propiedad civil. Una vez hayas destruido todos los contenedores de gas del área, tu radar te indicará dónde se encuentra el siguiente grupo.



◀ 2 Puedes ignorar a los TIE sin que ello tenga mayores consecuencias, siempre y cuando te mantengas en movimiento, cosa que de hecho te verás forzado a hacer igualmente. Tu escuadrón está capacitado de sobras de luchar por si solo, así que no tengas miedo por las bajas.

◀ 3 Los emplazamientos de pistola de este nivel son más duros de pelar de lo normal, y están camuflados para que parezcan contenedores de gas. Ve a por éstos primero utilizando misiles si tu protección está dañada. Destruir los contenedores de gas se vuelve mucho más fácil una vez las torretas están fuera de juego, ya que obstaculizan el camino.



▲ 4 Cundo llegues al punto donde una manada de TIE te ataca, acelera y dispara tus *blasters* con el fin de hacer un agujero en el grupo. Sigue rumbo a la ciudad y busca aparatos *blaster* que están situados en el centro antes de dirigirte hacia el último grupo de contenedores. Éstos están protegidos por lanzadores de misiles, y se tienen que destruir mediante misiles antes de que te empiecen a causar problemas. Acaba con los contenedores de gas y pasa a la siguiente misión.

CONSEJOS ESTELARES

Mientras no te entretengas los contenedores no tendrás problemas con el tiempo. Es crucial eliminar a un número suficientemente elevado de enemigos. Necesitarás por lo menos 80 aciertos para conseguir la medalla de plata (la clave está en los TIE que voletean por todos lados), pero no te entretengas demasiado. ▶



▲ Para conseguir un buen ratio de puntería, acércate mucho a los TIE antes de disparar, y no te olvides de agarrar el item de bonus.

MISIÓN 12 Huida de Fest

OBJETIVOS

1) Localiza los AT-PT capturados
2) Libera a los AT-PT
3) Llévalos hasta la zona de aterrizaje

LINEA NEGRA GRUESA: El recorrido de los AT-PT
LINEA NEGRA DELGADA: El lugar de destino de los AT-PT
CAJA GRIS: Laboratorio de investigación
ESTRELLA ROJA: Bonus
CAJA MARRÓN: Generador de escudos



CÓMO HACERLO

1 Da un giro brusco hacia la derecha y abre fuego contra el generador y una de las torretas. Vuela hasta la puerta. Verás dos torretas más que también tendrás que destruir lo antes posible. ▶





▲ 2 Derriba al AT-AT con tu cable para darle un respiro a tus comandos. Vuelve hasta donde estaba el generador de escudos con tal de cargarte al otro emplazamiento de pistola y los AT-AT que se acercan.

◀ 3 Ahora que los AT-PT ya han desaparecido, tendrás que volar velozmente hasta el siguiente andamio para cargártelo junto con los tanques que pululan por el área. Mientras utilizas el cable no te olvides de seguir disparando, así quizá acabas cargándote a algún tanque.



▲ 4 Hay poca resistencia de aquí a la zona de aterrizaje, así que no tendrás mayores dificultades. Una vez los comandos rebeldes estén a salvo, elimina las pistolas y tanques que rodeen el laboratorio de investigación antes de hacerlo volar por los aires.

◀ 5 El bonus para este nivel se encuentra en el montículo detrás del laboratorio (debajo del búnker). Esto te lo decimos para que ahorres tiempo de búsqueda.



CONSEJOS ESTELARES

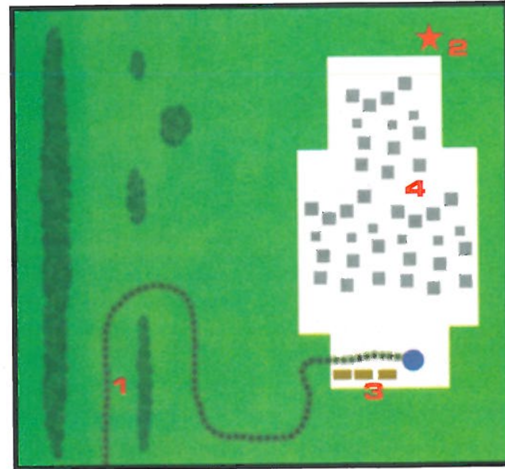
◀ Para conseguir la medalla de oro tendrás que destruir 65 objetivos en el plazo de seis minutos y medio. Esto no es fácil porque los AT-PT atacan de forma constante. Dispara contra los búnkers que hay cerca del generador, después de destruirlo. También destruye los que se encuentran cerca de los AT-AT que disparan contra los comandos. Recuerda que tienes que mantener los ojos abiertos por si aparecen tropas de asalto. No son fáciles de ver por culpa de la nieve, pero siguen siendo objetivos bastante fáciles.



MISIÓN 13 Bloqueo en Chandrila

OBJETIVOS
1) Dirige y protege al tren de suministros
2) Protege a la ciudad

CAJAS GRISES: Edificios
LINEA NEGRA: El recorrido del tren de suministros
PUNTO AZUL: El punto de destino del tren de suministros
CAJAS MARRONES: Naves
ESTRELLA ROJA: Bonus



CÓMO HACERLO



◀1 Los TIE atacarán al tren de forma continuada. Mira a tu radar al principio para localizar al primero de ellos. Paséate derribando a los Imperiales, pero no dejes que te alejen mucho del tren. Y ten como proridad a los bombarderos.

▼2 Cuando llegues a la ciudad, gira hacia la derecha y vuela por las afueras para encontrar un AT-ST solitario. Destrúyelo para conseguir un ítem de bonus sorpresa.

▼3 Utiliza tu radar para localizar a los TIE, y destrúyelos. Cuando aterricen las naves, serán atacadas de inmediato por un grupo de merodeadores. Acércate de lado para evitar un cruce de disparos.



▲4 Derriba a los TIE que aparezcan por el horizonte y finaliza el nivel.

CONSEJOS ESTELARES

▼Para conseguir la preciada medalla de oro tendrás que mantener el tren a salvo y asegurarte que las naves no sean destruidas por los AT-ST. Da vueltas mientras disparas contra los AT-ST para asi mantener protegido al tren.



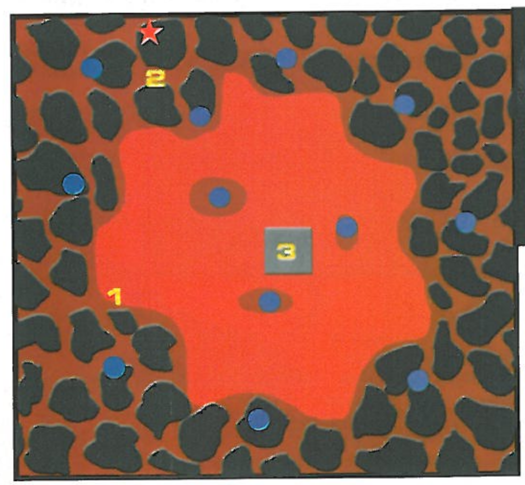


▲Elimina todos los TIE que puedas al principio para asegurar una medalla. Para la de oro tendrás que tener como minimo 35 matanzas a tu nombre, aparte de acabar la misión.

MISIÓN 14 Incursión en Sullust

OBJETIVOS
1) Destruye los transmisores
2) Destruye el capacitador

ESTRELLA ROJA: Bonus
CAJA GRIS: Capacitador
PUNTOS AZULES: Transmisores



CÓMO HACERLO

1 Fútbol de escuela italiana: marca pronto ▶ y defiende con uñas y dientes. Mantén velocidad máxima para mantenerte vivo el tiempo mayor posible. No dejes de disparar tus *blasters* y tu cañón de iones para cargarte a las torretas y lanzadores de misiles (este último es el más mortífero de los dos). Utiliza tus bombas contra los transmisores. Ve en la dirección de las agujas del reloj, dirigiéndote primero directamente hacia los lanzadores de misiles. Lo mejor es entrar y salir fugazmente.

▼3 Una vez tengas todos los transmisores, el escudo del capacitador se caerá, y podrás iniciar tu ataque. Utiliza tus dos *blasters* y tu cañón de iones para disparar contra los pequeños cilindros rotativos, haciendo las batidas que hagan falta para acabar con todos ellos.



◀2 Puedes encontrar unos torpedos inteligentes escondidos en el otro extremo del cráter que se halla debajo del edificio de la derecha. Asegúrate de haber destruido las torretas antes de recogerlos.

CONSEJOS ESTELARES

Tienes cuatro minutos ▶ para destruir el capacitador, asi que golpea duro y fuerte. Destruye los capacitadores justo cuando aparezcan, pero primero ataca a las torretas de misiles. Y no tengas miedo de derrochar bombas en tu primera vida, ya que tampoco te las podrás llevar contigo.



◀La puntería en tus disparos cuenta mucho en este nivel. 75% es la cifra dorada. La primera parte es bastante fácil, siempre y cuando dejes de disparar al ir de objetivo en objetivo. Si quieres apoderarte de la medalla de oro, asegúrate de que tus disparos son certeros al atacar el capacitador.

MISIÓN 15 La venganza de Moff Seerdon

OBJETIVOS
1) Protege los contenedores Bacta
2) Evita las bajas de civiles
3) Destruye todos los búnkers, aviones de combate y bombarderos imperiales
4) Localiza y destruye a Moff Seerdon

ESTRELLA ROJA: Bonus
PUNTOS NARANJA: bunkers imperiales

CÓMO HACERLO



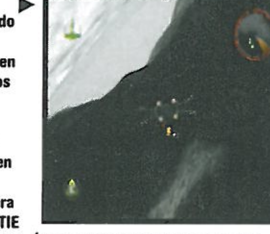
◀ 1 Empieza y gira a la izquierda para reventar el búnker, con el fin de dejar al descubierto unas bombas inteligentes.



◀ 4 No dejes sueltos a los bombarderos TIE durante un rato excesivo, ya que conseguirían destruir sus objetivos.

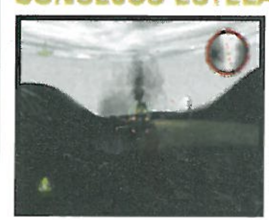
▼ 5 Cuando aparezca la nave de Moff Seerdon, ve directamente hacia ella con tus *blasters* y carga un misil. Ponte a una buena distancia y date la vuelta para atacar de nuevo, con tus misiles y pistolas en marcha. En principio bastarán dos o tres para acabar con él.

▲ 2 Elimina el máximo número de torretas, tanto de misiles como de pistolas, antes de que te destruyan a ti. Utiliza tus misiles para causar daños serios. ¡Vamos allá!



3 Una vez hayas limpiado el área, concéntrate en los AT-ST y los búnkers imperiales. Tendrás que mantenerte en movimiento constante para esquivar los TIE que sobrevuelan. Éstos son más poderosos que los que te has encontrado hasta el momento, así que encararte de frente no es nada recomendable. Es mejor si te acercas a ellos cuando menos se lo esperan, y si intentan rodear tu X-Wing cierra los S-Coils y vete corriendo para acto seguido volver a enfrentarte a ellos con todas tus armas. ▶

CONSEJOS ESTELARES



◀ Con tantos interceptores TIE volando por todos lados, es difícil mantenerse dentro del límite del tiempo establecido. Si posees misiles inteligentes, utilízalos, pero recuerda que tienes que guardar al menos tres para Moff Seerdon. Requiere un buen repaso.



El número de enemigos a combatir no es ▶ motivo de preocupación aquí, ya que hay demasiados objetivos que hay que destruir antes de poder derrocar a Moff Seerdon.

MISIÓN 16 La batalla de Calamari

OBJETIVOS
1) Destruye a los World Devastators
2) Protege a la ciudad

ZONAS BLANCAS: Ciudades
PUNTOS AMARILLOS: Worls devastators
CAJAS GRISES: Edificios

CÓMO HACERLO

1 Este nivel es endiabladamente difícil. Coloca a tus *blasters* en posición de disparo rápido, pero utilízalos sólo a intervalos cortos, ya que si no correrás el riesgo de sobrecalentamiento y tendrás que esperar a que se enfríen antes de poder volver a disparar. Y por entonces ya estarás muerto. ▶



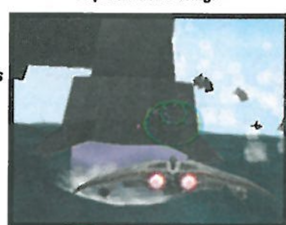


◀ 3 Lo que viene a continuación no es fácil. Tienes que disparar a los TIE que atacan a la ciudad. El manejo de los V-Wing es un poco rígido, y en un área reducida los TIE se pueden llegar a mover de un lado al otro de forma muy rápida. Apégate a ellos y dispara tus *blasters* de forma intermitente hasta que domines el manejo especial del V-Wing.



◀ 2 Activa los *thrusters* para llegar al primer World Devastator antes que el resto de tu escuadrón, y ve directo hacia el generador de escudos que hay encima utilizando tus bombas "cluster". Ahora vuela hacia abajo y apunta hacia dos de sus piernas (preferiblemente del mismo lado), y utiliza los *blasters* para destruir cada una de ellas. Asegúrate, por eso, de que no te encuentras debajo cuando caiga.

4 El radar te indicará la dirección donde se encuentra el siguiente World Devastator. Una vez más, tienes que cargarte la parte superior antes de poder dañar su sistema de propulsión. Cuando se pare, derriba a los TIE antes de repetir el proceso con la tercera (y última) máquina. ¡Que la suerte te acompañe! ▶





CONSEJOS ESTELARES

El único problema con el que te encontrarás ▶ una vez finalizado el nivel es el número de enemigos con que te tienes que enfrentar. Mantén los ojos abiertos por los esquiadores, que vienen junto con los World Devastators. Éstos son esenciales a la hora de conseguir las medallas de más valor (a no ser que te veas capaz de cargarte a los emplazamientos de pistola situados en los mismos Devastators). Acércate mucho antes de disparar, y apunta a la parte central de la nave.



También tienes que ▶ ser rápido, ya que el límite de tiempo para que te otorguen la medalla de oro es muy estricto. Vuelve una vez hayas completado el juego y prueba con el Halcón Milenario, ya que su complemento de misil es más adecuado para derribar a los escurridizos TIE cuando le añades la habilidad de los misiles inteligentes.

MISIÓN 17 El desfiladero

OBJETIVOS
1) Consigue por lo menos una medalla de bronce en cada nivel
2) Gana a tus compañeros pilotos en una carrera

PUNTO AZUL: Línea de meta

CÓMO HACERLO



1 Acelera hasta alcanzar velocidad máxima y sigue a Wedge a lo largo del camino de la derecha. Vuela alto, pero no intentes hacer trampa volando por encima de las secciones de curvas. No ganarías tiempo si lo hicieras.

2 Cuando llegues a una curva, frena, gira y acelera otra vez hasta la velocidad máxima. Haz esto cada vez, y manténte lo más cerca de Wedge que puedas. Verás que hacia el final perderá velocidad. Ésa será tu oportunidad para adelantarlo.



3 ¡Ay, se me olvidaba! No se permite utilizar los *blasters* contra tus contrincantes. Pero es que además no tendría gracia.



CONSEJOS ESTELARES

Sólo tienes que ganar a Wedge para conseguir la medalla de oro. Recuerda: espera hasta el final de la carrera para poder adelantarle.



MISIÓN 18 Trincheras de la Estrella de la Muerte

OBJETIVOS
1) Consigue por lo menos UNA medalla de plata en cada nivel
2) Destruye LA Estrella de la Muerte mediante un torpedo en la central de suministro energético

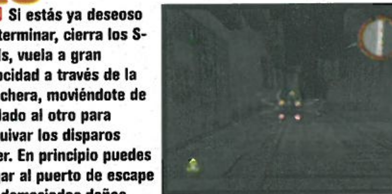
PUNTO ROJO: Puerto de ventilación de la central de suministro energético de Death Star



CÓMO HACERLO

1 Si estás ya deseoso de terminar, cierra los S-Coils, vuela a gran velocidad a través de la trinchera, moviéndote de un lado al otro para esquivar los disparos láser. En principio puedes llegar al puerto de escape sin demasiados daños.

2 Las primeras torretas están colocadas de tal forma que es fácil cargártelas a todas. Vuela lo más bajo posible para escaparte de las garras de los malditos TIE.



3 Los emplazamientos de pistola grandes requieren más disparos. Si no posees *blasters* avanzados, olvídalo, ya que difícilmente sobrevivirás.

4 El puerto de escape situado al final de la trinchera está fuertemente vigilado. No intentes cargártelos a todos. Aumenta tu altitud a medida que te acerques y baja en picado, disparando misiles dentro del agujero.

CONSEJOS ESTELARES

Necesitas un total de 30 muertos para conseguir la medalla de oro, y sólo tienes dos minutos y cuarenta y cinco segundos para hacerlo. No abuses del freno, y trata de conseguir las torretas que necesitas. Cierra las alas para llegar al final de la trinchera más rápido si estás en la recta final.



El nivel de puntería tiene que estar por encima del 70%. Pero eso está hecho.



MISIÓN 19 Batalla de Hoth

OBJETIVOS
1) Consigue medalla de oro en cada nivel

PUNTO NEGRO: Probe Droids **PUNTO AZUL:** Rogue Ten **PUNTOS NARANJAS:** AT-AT, AT-ST y combatientes de la nieve **CUADRADO VERDE:** Generador rebelde



CÓMO HACERLO

1 Avanza despacio hacia los androides. Utiliza tus *blasters* para derribarlos a todos de un solo pase antes de pasar a la escena de vídeo.

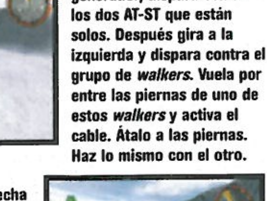


2 Ve a rescatar al piloto manteniéndote a gran altitud a medida que te acercas. Dale a los frenos y dispara contra dos de los AT-ST. Gira a la derecha y vuela hacia adelante antes de darte la vuelta para cargarte al merodeador por la espalda.



3 Para salvar al generador, dispara contra los dos AT-ST que están solos. Después gira a la izquierda y dispara contra el grupo de *walkers*. Vuela por entre las piernas de uno de estos *walkers* y activa el cable. Átalo a las piernas. Haz lo mismo con el otro.

4 Dirígete hacia el generador y gira a la derecha para ver el último par de imperiales. Derriba el AT-AT y destruye al *chickenwalker*.





CONSEJOS ESTELARES

El límite de tiempo es reducido: menos de cinco minutos. Haz pases largos sobre los AT-ST para cargártelos de forma rápida.



Hay montones de tropas de asalto que apoyan a los AT-ST y los AT-AT. Mátalos a todos si puedes.




1/3
LAP
31.41
TIME
7/12
POS
73
Speed 56
Throttle 43%
New craft: 2 TIE Bombers a
0%
0%
6
8

OLVÍDATE DE LA FUERZA...

Esta es la ÚNICA guía que necesitas
Un recorrido exhaustivo por LA AMENAZA FANTASMA y RACER
Más los más profundos secretos de X-WING ALLIANCE y ROGUE SQUADRON

LA AMENAZA FANTASMA

Mapas para TODOS los niveles y respuestas a TODAS tus preguntas

EPISODIO 1 RACER

Recorremos para ti TODAS las pistas y los mejores atajos













X-WING ALLIANCE

Radiografía completa de las 50 misiones

ROGUE SQUADRON

Para ser un verdadero Jedi sólo necesitas leernos a nosotros

Para PC y N64 *

* No todos los juegos están disponibles en los dos formatos